Tuning!

Przegląd developerów Segi * Polskie strony WWW * Rusza Liga ISS'a

PSX EXTREME

6,99 PLN w tym 7% VAT

Maj 2K2

57

Xbox w EUROPIE!

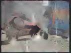
Wszystko o MGS2: SoL

OPISY

ShadowMan 2

Herdy Gerdy

RECENZJE



Wreckless

RalliSport

Blood Omen 2

Sled Storm

Już jeeest! Tekken 4

INDEX 34059X ISSN 1429 172X

Multiplatformowy magazyn graczy HARDCORE'OWYCH

PSX EXTREME
Wydawca GRUPA 69

ROK VI - Numer 5/2002 (67)

[illegible] 40-007 Katowice
[illegible] 02-10 90 21
Wydawnictwo - (tel./fax) www. [illegible]

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ściarski (Mr. Sciera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Mirosław Grabo (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majewski (Kujot)
Artur Sobwarowski (Mutti)
Tomasz Staroń (Star)
Marcin Teller (Myszaq)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)
Współpracują:
Piotr Figlerowicz (Piotrek) Aleksander Wieczorek (Sasza) Piotr Stańczyk (ACE) Marcin Brodecki (Brodek) Michał Wiesner (pLaYmAn) Łukasz Mach (Dzidzu) Jakub Szurleja (Kilu) Bartłomiej Żadykowicz (pingwin) Wojciech Pawlak (Cox) RAQ, VIP J. Zagórski (Taran)
Praktykanci:
Zilu, Rasputin, Prezes, El Loco, Hazem

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk, Przemysław Ściarski
Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Stropny "Klaju" Sebastian Ciężobka
Cysio Hooligan.
Automatyczna korekta tekstów .)
Tomasz Kozieł (HIV) tel. kom. (0-600) 330282
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majewski (Kujot)
Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk (Rufi)

Aneta Mejdera
aneta@psxextreme.pl
wtorek godz 13-15, czwartek 8-16
tel. (0-32) 203 52 10, w. 320,

[illegible] Kajdan
tel. kom. (0-602) 86 84 38

[illegible]

Druk Poligrafia BIS

Nasze strony hostuje
BMP COMPUTERS:

BMP.net
www.bmp.net.pl
http://www.bmp.com.pl
http://www.bmp.net.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, engrabrowane. Ilustracje nie zamówionych materiałów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i zmiany tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz ich emblematy są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Sciera
Aju
HIV
Kali
Myszaq
Star
Loki
Shiva
Norby
Gamera
Kujot
Koso
Sasza
Ace
Mutti
Piotrek
pLaYmAn
Dzidzu

okładka: Hot Shots Golf 3 (Sony)

wYstępniak

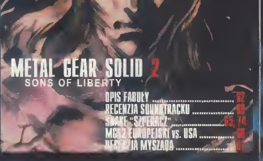
Na pewno zorientowaliście się, że poprzedni "wstępniak" był żartem primo-aprilisowym, hm? Jeśli nie, to już możecie przestać wydzwaniać z pytaniami, gdzie można dostać PS2 za "6 paczek". Płyta z grami do magazynu? Ze niby od samego szefa SENSIBLE SOFTWARE? Jak mu tam było? Radzę Wam przeczytać jego nazwisko raz jeszcze, od tyłu... Gamera naczelnym? Czy on wygląda na naczelnego (szefa)? Gamera, to był żart! To wszystko było żartem primo-aprilisowym, i to chyba jedynym w całym numerze. Zamykam temat.

A teraz kolej na sprawy organizacyjne: jesteśmy "człowiekami", więc nie możemy odpowiadać Wam na listy i pamiętać o wszystkich sprawach, które do nas kierujecie (listownie/mailowo). Nie miejcie żalu, jak coś zapomnimy/przeoczymy/nie odpiszemy... Po wtóre, jeśli przysyłacie Memorki (do kącików tematycznych) bez zwrotnych kopert i znaczków, to chyba z zamiarem podarowania nam tychże raz na zawsze (ile razy mamy to powtarzać: przysyłajcie koperty zwrotne ze znaczkami!).

Wiosna to czas zmian, zmienia się również PE. Modyfikacje dotyczą głównie oprawy wizualnej. Do bieżącego numeru Kleju przygotował nową formę 'Konsolometrów' ("Co Nowego?"), Cysio również nie próżnuje renderując nam to i owo, ale przede wszystkim, jak pewnie zauważyliście, tuningowi poddaliśmy logo magazynu, które podobnie jak konsole weszło w fazę Next-Genu. Co nam przyniósł okres wielkanocny? X wylądował w Europie, lada tydzień GameCube pojawi się w Polsce, MGS2 schodzi jak woda, TEKKEN 4 podbija Japonię... Dzieje się!!! Zapraszam do lektury ☐

Ważna informacja: następnego numeru PE szukajcie w sklepach/kioskach w pierwszym tygodniu maja!
My tu się nie obijamy - gramy!

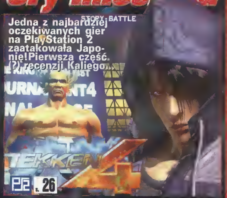
Redaktor Naczelny
Mr.Map [Sciera po liftingu]



OPIS FABUŁY 62
RECENZJA SOUNDTRACKU 63
SNAKE "SZPERACZ" 65, 74
MGS2 EUROPEJSKI vs. USA 66
RECENZJA MYSZAQA .... [illegible]

j 2002

Gry miesiąca



Jedna z najbardziej oczekiwanych gier na PlayStation 2 zaatakowała Japonię! Pierwsza część (?) recenzji Kaliego...

PS2 s. 26

Co wynikło z połączenia DRIVERa i RUNABOUTem?

s. 43

RALLISPORT CHALLENGE

Czyżby zapowiadany "średniak" okazał się najlepszą szutrówką na "next-genowych" konsolach?

s. 49

Recenzje

DIGIMON RUMBLE ARENA 42
BATMAN RUSH 42

PS2

AKIRA PSYCHO BALL 55
ALPINE RACER 3 48
BLOOD OMEN 2 34
EVE OF EXTINCTION 58
FATAL FRAME 38
HOT SHOTS GOLF 3 54
KING'S FIELD THE ANCIENT CITY 40
KNOCKOUT KINGS 2002 58
LEGO RACERS 2 42
MAD MAESTRO! 58
METAL GEAR SOLID 2 81
MISTER MOSQUITO 87
PETER PAN THE LEGEND OF NEVER LAND 58
SHADOWMAN 2ECOND COMING 32
SLED STORM 38
STAR WARS JEDI STARFIGHTER 58
TEKKEN 4 26
TETRIS WORLDS 42
TIGER WOODS 2002 54
WORLD OF OUTLAWS SPRINT CARS 31

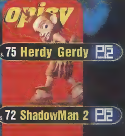
JET SET RADIO FUTURE 48
RALLISPORT CHALLENGE 49
WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS 43

GAME BOY ADVANCE

CRASH BANDICOOT XS 88
CRUIS'N VELOCITY 91
MOTO GP 91
SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2 88
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 81

66 HARDKOR

opisy



s. 75 Herdy Gerdy PS2
72 ShadowMan 2 PS2

Pila

CO NOWEGO?
PSX EXTREME

Szczegóły coraz bliżej

Tomb Raider: The Angel of Darkness

To miało być duże wydarzenie, spora niespodzianka i ogólnie wielkie boom. I było. Zgodnie z zapowiedziami, 20 marca miała miejsce w Londynie (zorganizowana za potężną kasę, z niezwykłym rozmachem) specjalna konferencja prasowa EIDOSu z udziałem przeszło 400 dziennikarzy, poświęcona w zasadzie wyłącznie nowym przygodom Lary. Poznaliśmy pełny tytuł szóstej części, poznaliśmy nowe ciasteczko oddelegowane do promowania gry (aktorka Jill De Jong, wrzucam shota), poznaliśmy wreszcie główne założenia rozgrywki. Zmieniły się nieco, zgodnie z obietnicą zresztą...

Informację numer jeden stanowi fakt pozyskania przez SONY exclusive'u na ten tytuł. Wbrew wcześniejszym doniesieniom, posiadacze X-ów będą musieli obejść się smakiem i TOMB RAIDER: TAOD zasili wyłącznie bibliotekę gier na drugiego Soniaka. Dobrze to, czy źle - oceńcie sami (będzie też tradycyjnie wersja na pieca). Zabawa podzielona została na trzy zupełnie oddzielne epizody, znacznie różniące się ponoć od siebie podejściem do tematu rozgrywki; każdy z nich stanowi, wg developera - CORE DESIGN, coś w rodzaju osobnej gry. Pierwszy ma być najbardziej innowacyjnym i przełomowym, dostaniemy bowiem przygodówkę (tiaa. .), z mnóstwem dialogów, napotkanych NPC i jakże modnymi ostatnio motywami skradanki (patrz shoty). Fabuła? Ktoś wrobił Larę w morderstwo, no i trzeba jej pomóc w oczyszczeniu się z zarzutów. Mniej będzie tutaj biegania i kombinowania z przełącznikami, a więcej interakcji z postaciami, włączając w to walkę z wrogiem bądź też eliminowanie go "cichaczem", od tyłu, co de facto zastosowano już w marginalnym stopniu w ostatniej części serii, spod znaku CHRONICLES (premierowy motyw z kucharzem, pamiętacie?). Drugi epizod umiejscowiony został w Pradze oraz Paryżu, dokąd to nasza archeolog klasycznie udaje się w poszukiwaniu zaginionych artefaktów - innymi słowy powtórka z rozrywki, czyli kupa zabawy z poprzednich pięciu części. Z kolei w trzeciej przygodzie przejmiemy kontrolę nad niejakim Kurtisem, typowym mięśniakiem - gość ma posiadać kilka nowych ruchów, których nie wykonamy sterując Larą. Zaskakuje dość przeciętny poziom oprawy wideo, wszak możliwości, jakie niesie z sobą PS2, pozwalały na większy optymizm, a tutaj pierwsze shoty mocno "takie sobie". Hmm.

Teksty o rewolucji można wsadzić między bajki i założę się o skrzynkę browców, że "Anioł Ciemności" niewiele będzie odbiegał od tego, co dane nam było wcześniej zobaczyć na przestrzeni kilku ostatnich lat. Owszem, pierwszy epizod i motywy przygodowo-skradankowe pachną smakowicie, ale .. tum tu rum tum... Nie zmienia to faktu, że i tak odliczam już dni do premiery (listopad) i doczekać się tej ostatniej zwyczajnie nie mogę - przełomowy czy nie przełomowy, ale to w końcu TR, jedna z najbardziej rajcownych serii w historii gier wideo.□ [shivo]

Premiera Xboxa na Starym Kontynencie

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, 14 marca Xbox wylądował w Europie. Premiera systemu dotyczyła niestety tylko krajów UE, ale system tak czy inaczej szybko trafi do Polski dzięki rodzimym "biznesmenom" (zresztą w świetnej cenie, o czym za chwilę). Pierwszy tydzień sprzedaży pokazał, że Billowi nie pójdzie tutaj tak łatwo, jak za Wielką Wodą i można by rzec coś o umiarkowanym popycie. Szału na pewno nie było, a według oficjalnych danych Xbox najlepiej rozchodził się na Wyspach (ok. 80 tys. wypchniętych konsolek w dniach 14 - 21 marzec), we Francji i Niemczech. Zwłaszcza u naszych zachodnich sąsiadów przygotowano atrakcyjne promocje i konsolkę bez przeszkód można było nabyć poniżej sugerowanej przez MICROSOFT ceny 479 Euro.

Przykład? Sieć marketów Media Markt w Niemczech oferowała X-y w cenie 399 Euro (powinni tego zabronić, kurde!), a chodzą słuchy, że niektóre sklepy przez bardzo krótki okres czasu miały na stanie konsole jeszcze o 100 Euro tańsze (nie udało mi się tego potwierdzić, więc traktujcie powyższą informację jako plotkę). Zaowocowało to dużo niższymi cenami maszynek w Polsce i zaraz po 14 marca do łyknięcia były, przy odpowiednim zakręceniu się, nawet w cenie 1500 - 1600 zeta. Na giełdach ceny oscylowały zwykle w okolicach 1800 - 2000 zł, czyli mniej więcej tyle, ile przewidywałem miesiąc temu w tekście dotyczącym launchu konsoli.

Najlepiej sprzedającymi się grami były i w dalszym ciągu są: HALO, DOA3, PGR oraz RALLISPORT CHALLENGE. Niespodzianką jest ta ostatnia - szutrowy racerek okazał się być naprawdę rewelacyjnym tytułem; DIGITAL ILLUSIONS (developer) oddało w ręce posiadaczy X-ów znakomitą grę nie tylko pod względem graficznym, ale i grywalnościowym (od razu zaznaczam, że bardziej w klimatach arcade niż symulacji). Pierwsze doniesienia mówią, że średnio każdy nabywca konsoli zakupił z nią dwa tytuły. Krótko mówiąc, Bill może zacierać ręce - przyszłość konsolki MS w Europie wydaje się być stabilna i pewna. Niby nie jest tanio, gier ciągle mało, a mimo to liczba posiadaczy PAL-owych X-ów szybko rośnie. [shiva]

PS. Tak działo, że akurat 14 marca wypadło mi być w Wiedniu, ale nie miałem czasu, więc pobiegłem do jednego ze sklepów sieci MM obłukać premierę - jak się okazało, zupełnie niepotrzebnie, bo miły gość z działu elektroniki przekazał mi (notabene na migi, bo po angielsku potrafił mniej więcej dwa słowa, a i ja miałem w głowie "la la land"), że do nich X-y trafią dopiero pod koniec miesiąca, podając adresy oddziałów w których "być może" konsole już mają. A wszyscy narzekają, że tylko w Polsce jest źle:-).

Piguła...

KRÓTKO I NA TEMAT

☒ Zapamiętajcie ten tytuł, bo czuję że nieźle namiesza na konsolowym (i nie tylko, będzie też na blachę) rynku. Próbując do czegoś LOOSE CANNON przyrównać, najłatwiej odwołać się do genialnego GTA3 - to mniej więcej ten sam gatunek. Jako policjant bądź przestępca biegasz/jeździsz po mieście wypełniając różnego rodzaju zadania. Screeny są z PC (bez rewelacji), premiera nie wcześniej niż w I kwartale 2003 roku. [shiva]

☒ Całkiem interesujące urządzenie przedstawiła firma IBVA Technologies samemu Gatesowi. Mowa o kontrolerze do gry, który umożliwia sterowanie różnymi czynnościami (np. w wyścigówkach skręcanie lewo/prawo itp.) za pomocą... fal mózgowych! Gracz zakłada sprzęcik na głowę, które następnie mierzy aktywność mózgu specjalnym "odbiornikiem myśli", a ten z kolei przesyła falami radiowymi dane do bazy, gdzie poddawane są dalszej obróbce. Innymi słowy, np. myśląc o przyspieszeniu sterowanej fury, urządzenie odczyta to i przełoży na odpowiedni rozkaz. Hoh, ciekaw jestem co by było, gdyby posadzić kogokolwiek z naszej Redakcji - pewnie wyskoczy "niebieski ekran":). [shiva]

PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. ploYmAn

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.VideoGames.com	www.Gamers.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
ACE COMBAT 04: SHATTERED SKIES	PS2	8,8	9,8	9,1	8
DARK ARENA	GBA	-	-	8,0	7+
DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES	PS2	7,7	7,5	8,1	7+
ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	PS2	7,4	7,2	7,8	8
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002	PS2	5,2	-	6,5	7
FOREVER KINGDOM	PS2	6,3	-	7,0	3+
FROGGER'S ADVENTURES	GBA	-	-	8,0	8+
GIANTS: CITIZEN KABUTO	PS2	8,3	-	9,0	7
GITARO-MAN	PS2	8,7	-	8,8	8
GOLDEN SUN	GBA	9,0	9,6	9,7	8+
GRANDIA II	PS2	7,4	-	7,0	8+
HEADHUNTER	PS2	-	8,7	-	8+
HERDY GERDY	PS2	8,0	5,8	7,5	8
JACKIE CHAN ADVENTURES	GBA	6,3	-	7,0	6+
JEDI POWER BATTLES	GBA	-	-	4,0	3
KAO THE KANGAROO	GBA	2,7	-	-	4
KESSEN II	PS2	7,4	8,4	8,4	8
MECH PLATOON	GBA	6,3	-	-	8
MOBILE SUIT GUNDAM: ZEONIC FRONT	PS2	8,0	8,2	8,5	5-
MONSTERS, INC.	PSX	6,0	5,4	7,5	4
NBA 2K2	PS2	9,1	8,8	9,8	9
NHL 2K2	DC	9,1	-	9,2	9-
PAC-MAN COLLECTION	GBA	8,0	8,1	8,8	8
PAC-MAN WORLD 2	PS2	8,0	8,0	7,0	6-
PARAPPA THE RAPPER 2	PS2	6,0	7,8	7,0	8+
PETER PAN: RETURN TO NEVER LAND	PSX	-	-	5,3	6+
PIKMIN	GCN	9,0	7,1	9,1	7+
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	PS2	7,3	7,0	7,3	7
PLANET OF THE APES	GBA	-	-	6,0	8+
SALT LAKE CITY 2002	PS2	-	2,0	2,0	4
SMASH COURT PRO TOURNAMENT	PS2	7,2	-	-	7-
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	PS2	7,3	-	-	5+
SPACE CHANNEL 5: PART 2	PS2	-	10,0	-	7+
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	PS2	5,2	-	6,0	6
STAR WARS ROGUE SQUADRON: ROGUE LEADER	GCN	9,4	9,0	9,1	8
STAR WARS RACER REVENGE	PS2	7,1	8,0	8,4	7+
STATE OF EMERGENCY	PS2	6,5	8,0	8,3	[illegible]
SUPER SMASH BROS. MELEE	GCN	9,0	9,3	9,6	9+/7
THE LEGEND OF ALON D'AR	PS2	3,6	-	4,3	4
VIRTUA FIGHTER 4	PS2	9,3	9,3	-	9+
WIZARDRY: TALE OF THE FORSAKEN LAND	PS2	8,5	-	7,2	7

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:
PS2: DYNASTY WARRIORS 3, ICO, KESSEN 2, MAXIMO, MGS2
PSX: ATARI ANNIVERSARY
DC: CANNON SPIKE

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
niec kłopot
jemy rewelacyjny MUL który
Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA
ukazują się szybciej niż ich europejskie odp
SZYBSZE Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Two
w systemie PAL przez AUDIO VIDEO
Multisystem można za ć we wszystkich modelach
konsoli 1002, 5501 7001, 7002, 7501
Prowadzimy serwis konsol w pełnym za
lasery, wymieniamy czytniki naprawia
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU
RT-DETAL 15 zł n +22% VA
SERWIS Tel./fax (058 01-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃS
INTERNET: www.unirad.com

Piła

konsola-METR

Nasz kochany Szarak ledwo dycha. Do jego naszczy hałują już tylko niskobudżetowe produkty, których oceny nie przekraczają pułapu "5" (średniak). Brak zapowiedzi jakichś bardzo ambitnych tytułów, ani też ciekawszych informacji nie pozwala nam zapełnić nowej tego "konsolometru". Wpadliśmy na pomysł, żeby co miesiąc jakiś za(ked) przedstawił w tym miejscu swoją "top listę". Na pierwszy ogień poszedł Scerw.

Scerw. Zanim przedstawię swoje notowanie, chcę zaznaczyć, że układając je kierowałem się przede wszystkim "ponadczasowością" gier - te, które wybrałem, wciąż goszczą pod klapą mojej konsoli. Na takim doborze tytułów ucierpiały przygodówki i RPG, które wyleciały bądź znacznie spadły w moim rankingu. Takie życie. Z sentymentu mogę zagłosować na RESIDENTa, ale z sentymentu nie będę w niego grał przez cały dzień. A w te gry tak:

1 ISS Pro Evolution
2 Gran Turismo
3 Wipeout 2097
4 Motorhead
5 Mr Driller
6 Tekken 3
7 Super Puzzle F 2T
8 Guitar Freaks
9 Tony Hawk's S 2
10 Bomberman Classic
11 Road Rash Jailbreak
12 V Rally 2
13 Driver
14 Dance D Revolution
15 Metal Gear Solid
16 Chrono Cross
17 Silent Hill
18 Mortal Kombat 4
19 Rogue Trip
20 Ballistic

Czy jest sens co miesiąc pisać to samo? Że zapowiedzi nie ma, że nowości to niskabudżetowe kity... Odkurzcie tytuły sprzed 3-4 lat. Za miesiąc uderzymy z PSX'owym retro.

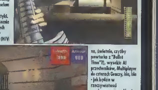
2
KURKA! CO TU TAK ZIMNO?
CHYBA SKONWERTUJE SIĘ NA XBOXA
PIKA! PIKA! UGHE!

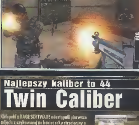
Health 100
Armour 000

Sloganu nie ma, ukradli...

Die Hard: Vendetta

Któż z Was nie oglądał którejkolwiek części "Szklanej Pułapki" z Bruce'em Willisem na czele? A wspominam o tym filmie dlatego, że angielskie BITS STUDIOS (dev.) smaży dla wszystkich miłośników testerów nowego DIE HARDa z podtytułem VENDETTA, który, w odróżnieniu do poprzednich gier bazujących na tym tytule, będzie rasowym shooterkiem FPP. Storyline obraca się wokół nieustraszonego glinarza - Johna McClane'a (teraz na emeryturze) - oraz jego córki Lucy (właśnie kończy akademię policyjną), którzy mają stanąć twarzą w twarz z synem starego wroga Johna - Hansem Gruberem (europejski terrorysta z pierwszej części tego kultowego filmu). Khum, nie to, żebym był przeciwny, ale... kobieta z bronią w ręcze (w takowym gatunku)? To chyba nie wróży niczego dobrego, hehe. Anyway, zadaniem McClane'a i jego córki (bo musisz wiedzieć, że będziemy śmigać w zależności od sytuacji na przemian obiema postaciami), oprócz beztroskiego "rzucania" ołowiem na prawo i lewo, będzie również działanie po cichaczu z odrobiną taktyki. Twórcy obiecują ładną grafę (co w sumie można już zaobserwować na niezłych obrazkach) z ręczną animką, efekty zaczągnięte rodem z "Matrixa" (?) (HIV-na, świetnie, czyżby powtórka z "Bullet Time"?), wysokie AI przeciwników, Multiplayer do czterech Graczy, bla, bla - jak będzie w rzeczywistości przekonamy się pod koniec roku (premiera równocześnie za oceanem i na Starym Kontynencie). Opierając się na screenach - może być całkiem ciekawie! I choć twórcy przebąkują coś o exclusive'ie, to jednak nasi szpiedzy donoszą o możliwych wersjach na inne Next-Geny ☐ [pLaY]





Najlepszy kaliber to 44

Twin Caliber

Chłopaki z RAGE SOFTWARE udostępnili pierwsze zdjęcia z szykowanej na koniec roku strzelaniny o dosyć intrygującym tytule TWIN CALIBER. Tytuł nie wziął się z przypadku - sterowana przez nas postać (widok TPP) posiada możliwość strzelania z dwóch różnych pukawek (lewa i prawa ręka), w sposób całkowicie od siebie niezależny. W praktyce oznacza to tyle, że np. z jednej pukawki załatwisz gościa zmierzającego się naprzeciwko, by w tym samym czasie oddać strzały z drugiej broni w zupełnie inną stronę. Producent milczy na temat rozmieszczenia klawiszy na padzie (co by sterowanie w związku z powyższym miało ręce i nogi), ale coś mi się widzi, że w ruch pójdą tutaj oba gałki analoga (GUN SMOKE? - kor.). Grafy porządna oprawa (a prace zakończone są dopiero w połowie) i fakt uwzględnienia trybu Cooperative dla dwóch Graczy - może być interesująco. ☐ [slova]

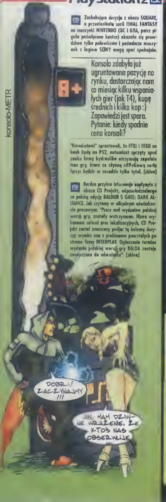
Zaskakująca decyzja z obozu SQUARE, o przeniesieniu serii FINAL FANTASY na maszynki NINTENDO (GC i GBA, patrz pigułę poświęconą kostce) okazała się prawdziwa tylko połowicznie i posiadacze maszynek z logiem SONY mogą spać spokojnie.

B+

Konsola zdobyła już ugruntowaną pozycję na rynku, dostarczając nam co miesiąc kilku wspaniałych gier (jak T4), kupę średnich i kilka kop :) Zapowiedzi jest sporo. Pytanie: kiedy spadnie cena konsoli?

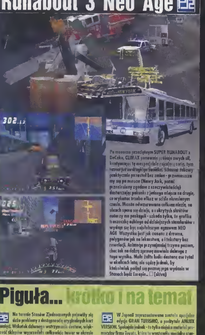
"Kwadratowi" sprostowali, że FFXI i FFXII na bank będą na PS2, natomiast sprzęty spod znaku firmy hydraulika otrzymają zupełnie inne gry, które ze słynną eRPeGową serią łączyć będzie w zasadzie tylko tytuł. [shiva]

Bardzo przykra informacja napłynęła z obozu CD Projekt, odpowiedzialnego za polską edycję BALDUR S GATE: DARK ALLIANCE. Jak czytamy w oficjalnym oświadczeniu prasowym: "Prace nad wydaniem polskiej wersji gry, zostały wstrzymane. Mimo wykonania całości prac lokalizacyjnych, CD Projekt został zmuszony podjąć tą bolesną decyzję; wynika ona z problemów powstałych po stronie firmy INTERPLAY. Ogłoszenie terminu wydania polskiej wersji gry BG:DA zostaje zawieszone do odwołania" [shiva]


DOBRA! ZACZYNAMY !!!
JA MAM DZIWNE WRAŻENIE, ŻE KTOŚ NAS OBSERWUJE

Konkurent dla WRECKLESS?

Runabout 3 Neo Age



Po mocno przeciętnym SUPER RUNABOUT z DeCeku, CLIMAX ponownie próbuje swych sił, kontynuując tę niespecjalnie rajcującą serię, tym razem już na drugiego [illegible]. Schemat zabawy praktycznie pozostał bez zmian - przemieszczamy się po mieście (Nowy Jork, ponoć przeniesiony zgodnie z rzeczywistością) dostarczając pakunki z jednego miejsca na drugie, co wykonać trzeba ofkoz w ściśle określonym czasie. Miasto odwzorowano całkiem nieźle, na ulicach sporo się dzieje, a i ukrytych skrótów autorzy nie poskąpili - szkoda tylko, że grafika troszeczkę odbiega od dzisiejszych standardów i wydaje się być najsłabszym ogniwem NEO AGE. Wszystko jest jak ciosane z drewna, polygonów jak na lekarstwo, a i tekstury bez rewelacji. Animacja przynajmniej trzyma poziom, choć tak na dobrą sprawę niewiele dobrego z tego wynika. Małe żółte ludki dostaną ów tytuł w okolicach lata, nie sądzę jednak, by ktokolwiek podjął się później jego wydania w Stanach bądź Europie.. □ [shiva]

Piguła... krótko i na temat

Na terenie Stanów Zjednoczonych pojawiły się duże problemy z dostępnością oryginalnych kart pamięci. Wskutek dziwnego wstrzymania dostaw, większość sklepów wyprzedała całkowicie towar w okresie przedświątecznym, a zamówienia na nowe Memorki nie są od jakiegoś czasu realizowane. SONY od stycznia obiecuje "szybko" rozwiązać problem, szykując duże dostawy na kwiecień. O co chodzi jakby? [shiva]

Koniec końców padły oficjalne informacje na temat premiery twardego dysku oraz modemu do PS2 jeśli chodzi o Stany. Już (a raczej: nareszcie) w sierpniu do sklepów trafi rzeczony modem (40$, około 170 zeta), w pudełku z którym znajdą się też CeDeki z demami gier przeznaczonych do zabawy w Necie oraz systemem startowym. Tryb on-line wykorzystać będzie można m.in. w THPS3, TWISTED METAL ONLINE czy FREQUENCY, a za szarpanie po Sieci SONY nie będzie pobierać - co wiele osób zaskoczyło - żadnych dodatkowych opłat. Z kolei dysk twardy zapowiadany jest ostatecznie na jesień, nie podano jednak choćby szacunkowej kwoty, jaką trzeba będzie za niego wybulić. [shiva]

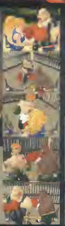
W Japonii zaprezentowana została specjalna edycja GRAN TURISMO, o podtytule AMLUX VERSION. Spokojnie jednak - to tylko niejako materiał promocyjny firmy Toyota, która to wystawiła specjalne standy do szarpania w tę właśnie wersję w swoim boxie podczas targów motoryzacyjnych Amlux w Tokio. "Gra" zawiera WYŁĄCZNIE modele pojazdów Toyoty (te z GT3 i GT CONCEPT). Zastanawiam się, ile SONY oraz chłopaki z POLYPHONY dostali za to od Toyoty kasy... [shiva]

Nadciąga symulatorek helikoptera od chłopaków z MIDWAY, pod nazwą FIRE BLADE. No, symulatorek to może za duże powiedzenie - ot, gra akcji utrzymana w powietrznych klimatach, tworzona przez mało znane studio developerskie KUJU ENTERTAINMENT (zmontowali m.in. TANK RACERa i jakąś gierkę do telefonu komórkowego). Szczegółów brak, shotów brak, daty wydania bra... Upss, data wydania jest: lipiec. [shiva]

Kolejnym tytułem prosto od LUCAS ARTS, opartym na motywach "Gwiezdnych Wojen", będzie STAR WARS BOUNTY HUNTER - gra akcji z widokiem TPP, wzorowana na wcześniejszych tego typu produkcjach. Będzie też wersja na GC. [shiva]

Boks w ujęciu cartoon

Black & Bruised



Nie wiem jak Wy, ale osobiście gierki stworzonej w kreskówkowych/komiksowych klimatach nigdy nie traktuję zbyt poważnie. Wydaje się być dla dzieci: łatwa, lekka i (niekoniecznie) przyjemna. Bo, ale wydaje się być, tylko taka właśnie jest. No, skoro [illegible] wstęp za sobą, szybko najważniejsze informacje: BALCK & BRUISED wykonane jest przy użyciu pełnego 3D, ze świetnie opracowanymi postaciami (głównie w temacie animacji - ruszają się jak żywi!), na których w miarę rozwoju walki pojawiać się będą liczne zadrapania, siniaki, skaleczenia itd. Do tego celu całkiem umiejętnie użyto efektu morphingu tekstur. Każdy z osiemnastu fighterów ma swoje charakterystyczne ruchy i gesty, wykonane [illegible] z obu części READY TO RUMBLE (DC, PS2) - innymi słowy, klimatycznie i z jajem. Różnic pomiędzy wersją PS2 a tą na kostkę w zasadzie nie ma, jedynie producent (MAJESCO) wspomina o nieco lepszym sterowaniu na drugim Sonoku, wskutek wykorzystania analogowych przycisków drugiego Duala. Aha, za developing odpowiedzialni są chłopaki z DIGITAL FICTION i obiecują wrzucić grę na rynek w trzecim kwartale bieżącego roku □ [shiva]

Jak z jednej gry zrobić piętnaście

Club Football

Koncepcja EIDOSu jest doprawdy interesująca - goście zamierzają wypluć na rynek kilkanaście piłek nożnych, z czego każda dotyczy tylko jednego, konkretnego klubu! Wybrano następujące zespoły: AC Milan, Ajax, Arsenal, Aston Villa, Barcelona, Bayern Monachium, Borussia Dortmund, Chelsea, Glasgow Rangers, Hamburger SV, Inter Mediolan, Juventus, Leeds, Liverpool i Manchester United. Jak widać, przeważają klimaty brytyjskie (gdzie np. Real?), ale też patrząc na wydawcę, nikogo to chyba nie dziwi... Enyłej, cały szkielet gry (engine, grafa, menusy itd.) będzie wspólny dla każdej z piętnastu wersji, a różnice polegają jedynie na tym, iż - przykładowo - w LIVERPOOL FOOTBALL CLUB na bramce zobaczysz Dudka, a w BARCELONA FOOTBALL CLUB atak zdominuje para Rivaldo i Kluivert [illegible]; modele postaci, skiny twarzy oraz wszelkie statystyki opierać się będą na oryginalnych składach poszczególnych klubów. Ulubioną drużynę będzie można prowadzić w formie zabawy w "menedżera", ale i grając normalne mecze na boisku (liga, puchary). Jak będzie wyglądać sprzedaż poszczególnych edycji i czy pomysł taki w ogóle się sprawdzi - tego nie wiem (kosmos). Wiem natomiast, że cała seria piętnastu tytułów pojawić się ma na rynku jesienią. (...) PS: Shotów przedstawiających CF w akcji na razie brak, popatrzcie w zamian na laski promujące grę.□ [skiva]

MAD GAMES
SPRZEDAŻ RATALNA

Centrum Handlowe
ul. Kondratowicza 37(Parter)
03-285 Warszawa
Tel./Fax (022)676-99-93
(0)503-515 251
(0)503 624 692

-SERWIS, MODERNIZACJA,
REGENERACJA PŁYT CD,
SKUP GIER
-GRY OD 30 ZŁ
-WYMIANA

PROMOCJA NA PS2
SUPER CENA!!!
-GRY NA PSX OD 50 ZŁ

www.madgames.alpha.pl e-mail: madgames@alplha.pl

Piła

DC to idealna maszyna dla wielbicieli arcade'owej wyżywy, tym bardziej, że obecnie można go zdobyć za śmieszną sumę. Już dla samego SOUL CALIBURa warto go łyknąć, a to dopiero początek długiej listy. "Na życzenie milionów";) wrzucamy prywatne rankingi 20 tytułów, które są warte szczególnego zainteresowania. Tym razem padło na mnie. [qj]

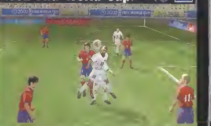
1. Soul Calibur
2. LOK: Soul Reaver
3. Street Fighter 3: 3rd Strike
4. Street Fighter Alpha 3
5. ShadowMan
6. Jet Grind Radio
7. Shenmue 1 & 2
8. Metropolis Street Racer
9. Quake 3: Arena
10. Giga Wing 2
11. Mars Matrix
12. Zero Gunner 2
13. Tony Hawk's Pro Skater 2
14. Crazy Taxi 2
15. Rayman 2
13. Unreal Tournament
14. Quake (produkt nieoficjalny;)
15. Resident Evil 2 i 3
16. Alone in the Dark: TNN
17. Resident Evil - Code: Veronica
18. Virtua Tennis 2k2
19. Powerstone 2
20. Dead or Alive 2

Hmmm... Sonic powoli się mumifikuje. Miały być jeszcze 2 gry na "makorono"... Może w Japonii coś wyjdzie?

1
Z PROCHU POWSTAŁEŚ I W PROCH SIĘ OBRÓCISZ !!

Następna? Ratunku!!!!

2002 Fifa World Cup

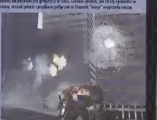


Co by tu napisać? Może, dla odmiany, coś pozytywnego? A zatem nowo-stara 2002 FIFA WORLD CUP (ciekaw jestem, po co przekręcili tytuł - chyba dla zmyłki) wygląda wprost fenomenalnie, szokując przełomową oprawą wideo, przejściem w czwarty wymiar, wieloma innowacjami w temacie rozgrywki (m.in. zwiększona liczba piłkarzy na boisku w każdej drużynie do czternastu, możliwość zabawy w "menedżera" z żonami kilku zawodników) i profesjonalnym komentarzem Janka Tomaszewskiego po czesku. Ech, to byłoby coś! Tymczasem, kończąc tanie wody, odnotuję tylko, iż kolejny twór "geniuszy" z EA SPORTS wygląda na zdjęciach i materiałach wideo tak samo tragicznie, jak ostatnia FIFA 2002, będzie więc na 99,99% tak samo olegrywalna. Zresztą, popatrzcie na załączony obrazek... Jedynym plusem wydaje mi się być możliwość szarpnięcia w tytułowym trybie *Mistrzostw Świata*, gdzie znajdziemy i naszą Polskę, w znanej doskonale grupie z USA, Koreą oraz Portugalią. Premiera, gdyby jeszcze to kogoś interesowało, 23 kwietnia (pudełko oraz kostka). Wersja na PS2 "wiosna" - nie ma sprecyzowanej daty wydania. Ja już zacieram rączki na myśl o nadchodzącym pod koniec kwietnia w Japonii WINNING ELEVEN 6. Wheee-haaa!□ [shiva]

Pierwsza gra on-line na X-a

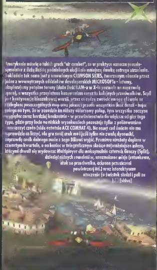
MechAssault

Firma Billa potwierdziła właśnie wejście w końcową fazę prac nad niezwykle atrakcyjnym wizualnie (gra jest szalenie widowiskowa) symulatorem chodzącego żelastwa MECHASSAULT. Pomijając fakt, że developer (DAY ONE) jako pierwszy w przypadku X-pudełka uwzględnił w engine'ie opcję trzaskania przez Net (serwis on-line, przeznaczony specjalnie dla gier xboxowych, MS chce oddać do użytku amerykańskich Graczy najpóźniej pod koniec wakacji), tytuł ów zwraca uwagę niezwykle dynamiczną, szybką akcją. Potężne wybuchy, wylatujące hurtowo z okolicznych wieżowców szyby (power!) oraz obracające się w gruzy budynki są tutaj na porządku dziennym - musicie mi tu uwierzyć na słowo, gdyż statyczne screeny nijak tego nie oddają (bo niby jak?-). Kolejny bajer stanowi wykorzystanie przez MECHASSAULT opcji Xbox Communicatora, umożliwiającego przesyłanie głosu (trzeba dokupić specjalną słuchawkę z mikrofonem) do pozostałych grających w Sieci. Ciekaw jestem, jak to się sprawdzi w praktyce, ale pewnikiem wzorowo, wszak jakość i prędkość połączeń w Stanach "nieco" wyprzedza naszą cudowną myśl techniczną spod znaku TP SA... Ponadto autorzy przewidzieli Splita dla czterech Graczy i rozbudowaną kampanię w trybie Single. Aha, mechów ma być dwanaście, ponoć mocno różniących się od siebie uzbrojeniem oraz samym sposobem sterowania i kontroli. W Stanach gra zgodnie z planem powinna ujrzeć światło dzienne w tegoroczne wakacje, zaś Europa poczeka do jesieni i niemal na bank wyleci nam z wersji PAL opcja on-line.□ [shiva]



Akrobacje powietrzne included

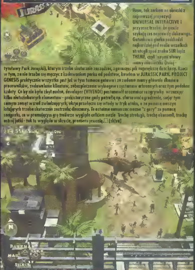
Crimson Skies: HRTR



Amerykanie mówią o takich grach "air combat", co w praktyce oznacza pseudo-symulator z dużą ilością podniebnych akcji i nie mniejszą dawką ostrego strzelania. Dokładnie tak samo jest z omawianym CRIMSON SKIES, tworzonym obecnie przez jeden z wewnętrznych oddziałów developerskich MICROSOFTu - latamy, eksplorujemy potężne tereny (duża ilość RAM-u w X-ie pozwala na naprawdę sporo), a wszystko przeplatane kasowaniem coraz to kolejnych przeciwników. Szpil jest kontynuacją blaszakowej wersji, przez co radzę zwrócić uwagę głównie na rozległość poszczególnych map oraz jakość i przede wszystkim ilość detali - bajer polega na tym, że w zasadzie im niższy obierzemy pułap, tym wszystko zaczyna wyglądać coraz bardziej konkretnie - w przeciwieństwie do większości gier tego typu, gdzie przy locie na niskich wysokościach pozostaje tylko z politowaniem marszczyć czoło (vide ostatnie ACE COMBAT 4). Na ósmy cud świata nie ma naprawdę co liczyć, ale gra swój urok ma i jeśli tylko nie zwolni dynamiki, naprawdę cosik dobrego może z tego Billowi wyjść. Premiera niestety dopiero w czwartym kwartale, a na koniec w telegraficznym skrócie najważniejsze infosy, którymi chwali się wydawca: Multiplayer dla maksymalnie czterech Graczy (Split), dziesięć różnych samolotów, urozmaicone misje (ratunkowe, atak na przeciwnika, ochrona przestrzeni powietrznej itd.) oraz interaktywne otoczenie (a świstak siedzi i pali ze),□ [shiva]

Prehistoryczne zoo

Jurassic Park: PG

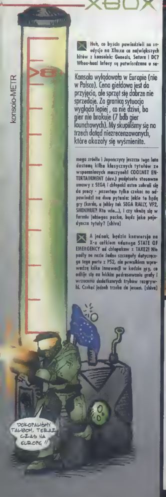


Hmm, tak zerkam na obrazki z najnowszej propozycji UNIVERSAL INTERACTIVE i przyznać trzeba, że goście szykują coś naprawdę ciekawego. Gatunkowa gierka podchodzi najbardziej pod realia wszelkich strategii spod znaku SIM bądź THEME, czyli innymi słowy mamy miasteczko (tutaj - tytułowy Park Jurajski), którym trzeba skutecznie zarządzać, zgarniając jak największą ilość kasy. Rzecz w tym, że nie trzeba się męczyć z budowaniem parku od podstaw, bowiem w JURASSIC PARK. PROJECT GENESIS praktycznie wszystko jest już w tym temacie gotowe i za zadanie mamy głównie dbanie o pracowników, zadowolenie klientów, zabezpieczenie wybiegów i systemów ochronnych oraz tym podobne szczegóły. Co by nie było zbyt nudno, developer (VIVENDI) postanowił urozmaicić rozgrywkę, wrzucając kilka nietuzinkowych elementów - prehistoryczne gady potrafią np. sforsować ogrodzenie, siejąc tym samym zamęt wśród zwiedzających, akcja przełącza się wtedy w tryb ataku, a za pomocą maszyn latających trzeba skutecznie zestrzelić dinozaury. Te ostatnie namierzać można "z góry" za pomocą snajperki, co w promującym grę trailerze wygląda całkiem nieźle. Trochę strategii, trochę ekonomii, trochę ostrej jatki - tak to wygląda w skrócie, premiera jesienią.□ [shiva]

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA
SERWIS
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKSESORII
REGENERACJA I WYMIANA PŁYT CD
RATY

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27
TEL. KOM: 0 501 707
0 501 196
WWW.SWIATGIER.ALP

konsolo-METR


DOKOPALIŚMY TALIBOM. TERAZ CZAS NA EUROPĘ !!

Huh, co byście powiedzieli na reedycję na Xboxa co największych hitów z konsolek: Genesis, Saturn i DC? Whoo-hoo! Infosy są potwierdzone u samego źródła i Japończycy jeszcze tego lata dostaną kilka klasycznych tytułów ze wspomnianych maszynek! COOLNET ENTERTAIHMENT (dev.) podpisała stosowne umowy z SEGĄ i chłopaki ostro zabrali się do pracy - pozostaje tylko czekać na odpowiedź na dwa pytania: jakie to będą gry (kurde, a jakby tak SEGA RALLY, VF2, SHENMUE? Kto wie...), i czy ukażą się w formie jakiegoś packa, bądź jako pojedyncze tytuły? [shiva]

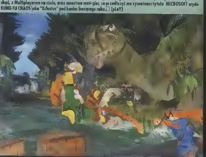
Konsola wylądowała w Europie (nie w Polsce). Cena giełdowa jest do przyjęcia, ale sprzęt się dobrze nie sprzedaje. Za granicą sytuacja wygląda lepiej , co nie dziwi, bo gier nie brakuje (7 bdb gier launchowych). My skupiliśmy się na trzech dotąd niezrecenzowanych, które okazały się wyśmienite.

A jednak, będzie konwersja na X-a całkiem udanego STATE OF EMERGENCY od chłopaków z TAKE2! Nie padły na razie żadne szczegóły dotyczące tego portu z PS2, ale pewnikiem wprowadzą kilka innowacji w kodzie gry, co odbije się na lekkim podrasowaniu grafy i wrzuceniu dodatkowych trybów rozgrywki. Czekać jednak trzeba do jesieni. [shiva]

"Filmowy" POWER STONE

Kung Fu Chaos

Angielski zespół developerski JUST ADD MONSTERS szykuje dla posiadaczy X-ów nowy kąsek, gatunkowo podobny do POWER STONE z DC-ka. A mowa tu o KUNG FU CHAOS - szpili, w której wcielamy się w jednego z 8-miu aktorów (takich jak Chop & Styx, Ninja Fu Hiya czy Xui Tan Sour - wiele mówiące, huh?:), aby wystąpić w filmie (niskobudżetowym, trzeba dodać) wyreżyserowanym przez Ang Woo. Nasze aktorstwo nie będzie polegało jednak na odgrywaniu ról (chociaż o to w pewnym sensie będziemy walczyć), raczej na bitwie z innymi (konkurencyjnymi) gwiazdorami (każdy dysponuje odmiennym stylem walki i atakami), którzy chcą usunąć nas z planu filmowego. Będzie to zatem "fajter" z 4 postaciami na ekranie (rozgrywką przypominający wspomnianego PS), umiejscowiony na planach takich filmów (wszystko jest ogromne i interaktywne!), jak "Titanic", "Jurassic Park" czy nawet "Gladiator". System walki będzie bardzo uproszczony - słowem taki, jaki można spotkać w innych party-games: możemy skakać, biegać, podnosić przedmioty (lub przeciwników) i nimi rzucać, oraz oczywiście - meritum zabawy - prać się po ryjach:) Grę cechuje jajcarski klimat na który składa się wiele elementów - zaczynając od licznych śmiesznych sytuacji i parodii wielkich filmowych kitów, a kończąc na wyglądzie postaci i udźwiękowieniu (ostatni element ma być zaczerpnięty z filmów "Enter the Dragon" czy "Kung Fu Fighting"). Pasuje on zresztą do grafiki, utrzymanej w bajkowym stylu. Animacja (jak donoszą szpiedzy) w ogóle nie haczy. Ofkoz w grze zaimplementowano wiele trybów rozgrywki (m.in. Battle, Story oraz Championship), z Multiplayerem na czele, oraz mnóstwo mini-gier, co przedłużyć ma żywotność tytułu. MICROSOFT wyda KUNG FU CHAOS jako "Xclusive" pod koniec bieżącego roku.□ [pLaY]



Piguła... krótko i na temat

Rozdano konsolowe "Oskary", przyznawane co rok rocznie przez amerykańską Akademię Sztuk i Nauk Interaktywnych ("Academy of Interactive Arts and Sciences"). Grą roku zdecydowanie została HALO, bijąc konkurencję przeważającą liczbą głosów. W pozostałych, bardziej ciekawych dziedzinach, nagrodzono PeeSdwójkowe ICO (fabuła, artyzm wykonania) i GTA3 (grywalność, engine). MGS2 dostało tylko nagrodę za najlepszy dźwięk, mimo kilku nominacji, co samo w sobie jest już wymownym komentarzem. [shiva]

Sukces BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE na drugim Sonisku (już przeszło pół miliona kopii sprzedanych na całym świecie, i szkoda tylko, że są problemy z polską wersją...) skłonił wydawcę (nie obyła się też pewnie bez tajemniczego przelewu), INFOGRAMES, do stworzenia konwersji na konsolkę Billa. Słowo stanie się ciałem w III kwartale bieżącego roku. [shiva]

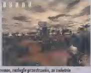
Znana doskonale posiadaczom pieców seria MIDTOWN MADNESS doczeka się swojej trzeciej części już na Xboxa. Wydawcą od zawsze był MICROSOFT, więc specjalnie to chyba nikogo nie dziwi; "trójka" tworzona jest obecnie przez szwedzkie DIGITAL ILLUSIONS i jeśli będzie tak samo dobra, jak ich ostatni wyczyn - RALLISPORT CHALLENGE, to ja już radzę wszystkim fanom ścigałek po ulicach miast zbierać kasę na X-a... Premiera: listopad/grudzień 2002. [shiva]

No i proszę, są wreszcie pierwsze obrazki z trzeciej części CRAZY TAXI: HIGH ROLLER.

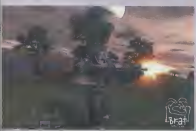
Są, tylko ich jakość "lekko" zalamująca, przez co o grafice nie za bardzo można coś z sensem napisać. SEGA podała kilka nowych wiadomości, m.in. o postaciach i pojazdach występujących w grze, kilku trybach zabawy czy wreszcie mini-grach niewiadomego rodzaju, co skwituję krótko: panowie, dajcie wreszcie jakieś konkrety i datę wydania! [shiva]

Pierwszy klon HALO

Breed



Rzeczy wybitne mają to do siebie, że prędzej czy później zostają skopiowane, często zresztą w ilościach hurtowych. Olbrzymi sukces genialnego HALO skłonił grupkę programistów, kryjących się pod fajnie brzmiącą nazwą BRAT DESIGNS, do napisania gry bardzo do niej podobnej w temacie rozgrywki, wyglądu i całej reszty - wiadomo chyba o co chodzi. Dla zobrazowania sytuacji wystarczy zerknąć na załączone obok obrazki. Mniejsza z tym, bo szpil tak czy inaczej zapowiada się znakomicie... Engine powstaje ponoć już od roku (ochrzczony pod nazwą Mercury) i ukazuje świat w grze zawarty w sposób niemal identyczny do tego z HALO - ogromne, rozległe przestrzenie, ze świetnie opracowanym efektem podbijania rozdzielczości tekstur w miarę zbliżania się do danego obiektu/obiektów. W praktyce oznacza to miłą dla oka, choć momentami nieco przesadnie rozmytą grafikę; niestety nie ma jeszcze materiałów promujących BREED w akcji i opierając się wyłącznie na zdjęciach trudno przewidzieć efekt końcowy (ale już teraz można powiedzieć nieźle, np. w temacie refleksów światła). Podobnie jak w hicie BUNGIE, tak i tu poruszamy się "chopkiem" w trybie FPP, dosiadając jednocześnie miejscami kilku sprzętów zmechanizowanych (np. czołg). Data wydania nie potwierdzona, podobnie jak kwestia Multiplayera (czuję, że umożliwią szarpanie w trybie Cooperative i na Splicie). Klon nie klon, ale warty uwagi - pozostaje czekać.☐ [shive]



Zadyma na farmie

Superfarm

[illegible] multiplayerów w stylu: "Hegaj, [illegible] power-upa, [illegible] z niego [illegible] ślicznie [illegible] przeciwnikowi, [illegible]" Na pierwszy plan wysuwa się [illegible] kreskówkowa grafika oraz [illegible] postaci do wyboru (niemal cała menażeria [illegible]). Większym [illegible] za sobą [illegible] środowiskach. Gra obsługuje [illegible] Multi-Tapa, [illegible] czterem graczom naraz. Po [illegible] jednak [illegible] dynamika (ze [illegible]), [illegible] w połączeniu z zupełnym brakiem oryginalności i przeciętną oprawą [illegible] produkcji KALISTO nic dobrego. Prawdę mówiąc, [illegible] z tego nie będzie [illegible] SUPERFARM [illegible] ☐ [shive]

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

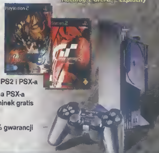
sklep polecany przez
PSX.NET.PL

www.namax.com.pl

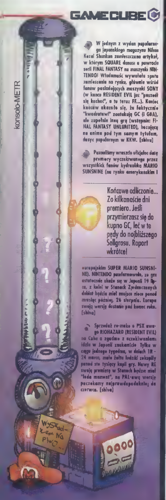
GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

Katalog z ofertą bezpłatny



- ☆ gry i akcesoria do PlayStation
- ☆ przyjmujemy gry w rozliczaniu na PS2 i PSX-a
- ☆ przy zakupie lub wymianie giar na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- ☆ stały koszt przesyłki 5,00 zł
- ☆ na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- ☆ gry już od 40,00 zł

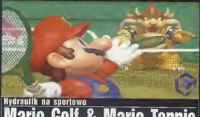


W jednym z wydań popularnego japońskiego magazynu Nihon Keizai Shimbun zamieszczono artykuł, w którym SQUARE donosi o powrocie serii FINAL FANTASY na maszynki NINTENDO! Wiadomość wywołała sporo zamieszania na rynku, głównie wśród fanów posiadających maszynki SONY (w końcu RESIDENT EVIL już "poszedł się kochać", a tu teraz FF...). Koniec końców okazało się, że faktycznie "kwadratowi" zaatakują GC (i GBA), ale zupełnie inną grą (wstępnie: FINAL FANTASY UNLIMITED), bazującą na anime pod tym samym tytułem, dosyć popularnym w KKW. [shiva]

Poznaliśmy wreszcie oficjalną datę premiery wyczekiwanego przez wszystkich fanów hydraulika MARIO SUNSHINE (na rynku amerykańskim i europejskim SUPER MARIO SUNSHINE). NINTENDO poinformowało, że gra ostatecznie ukaże się w Japonii 19 lipca, z kolei w Stanach Zjednoczonych debiut będzie miał miejsce nieco ponad miesiąc później, 26 sierpnia. Europa swoją wersję dostanie pod koniec roku. [shiva]

Końcowe odliczenie... Za kilkanaście dni premiera. Jeśli przymierzasz się do kupna GC, leć w te pędy do najbliższego Sellgrosu. Raport wkrótce!

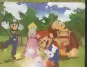
Sprzedaż re-make'a PSX-owego RIOHAZARD (RESIDENT EVIL) na Cube'a zgodnie z oczekiwaniami idzie w Japonii znakomicie. Tylko w ciągu jednego tygodnia, w dniach 18 - 24 marca, mało żółte ludziki zakupiły ponad sto tysięcy kopii gry. Nowy RE swoją premierę w Stanach będzie miał "lada moment", na PAL-ową wersję poczekamy najprawdopodobniej do czerwca. [shiva]



Hydraulik na sportowo

Mario Golf & Mario Tennis

Dobrze jest, z racji że za obie części MARIO GOLF oraz MARIO TENNIS odpowiada dokładnie ten sam oddział, co w przypadku całkiem rajcownych wersji na N64 (notabene goście szykują też odpowiedniki na GBA). Developing spoczywa więc w rękach CAMELOT SOFTWARE PLANNING, całości dogląda firma wąsatego (z Miyamotą na czele - gość jest wszędzie...) i pozwala to wszystko sądzić, że odświeżone, next-genowe edycje golfa i tenisa z udziałem całej masy znanych postaci wielkiego "N", dostarczą arcade'owej zabawy na najwyższym poziomie. Na pierwszy ogień weźmy tenis - jak mówi jeden z twórców projektu, Takahashi Shugo, w stosunku do poprzedniczki z 64-bitowej konsolki rozbudowany zostanie system zagrań (więcej możliwości różnych uderzeń), przy czym ogólny schemat zabawy pozostanie nienaruszony. Innymi słowy, gra będzie łatwa, lekka i przyjemna, z silnym ukierunkowaniem na czteroosobowy Multiplayer. Nie inaczej sprawa wygląda też z nowym MARIO GOLF, który poza kilkoma drobnymi smaczkami (więcej zawodników, bardziej rozbudowane poszczególne "dołki") jest tym samym MARIO GOLFem 64, tyle że konkretnie odstawionym pod kątem wizualnym. No właśnie - grafika obu tytułów wykonana jest wyjątkowo sympatycznie, widać masę polygonów na postaciach i dobrze dobrane poszczególne efekty (świetnie użyty self-shadowing w momencie uderzenia piłki oddają nawet statyczne shoty). Zresztą zerknijcie sami na ilość detali wpakowanych w Marioo. MG i MT to pewniaki w temacie gier przeznaczonych na małe domowe imprezki, z udziałem czterech świrów - arcade w najczystszym wydaniu. Szkoda, że na premiery każą czekać co najmniej do jesieni (data wydania figuruje z nic nie mówiącą metką "rok 2002") ☐ [shiva]



Piguła... krótko i na temat

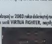
Firma wąsatego uspokoiła wszystkich fanów 1080 SNOWBOARDING (N64), wydając specjalne oświadczenie, potwierdzające iż prace nad drugą częścią gry są i będą kontynuowane. "Dwójka" pojawi się w KKW najwcześniej pod koniec roku, co w sumie nie bardzo mnie dziwi - na zaprezentowanym podczas Space World 2001 trailerze wideo tytuł ów wyglądał przednio i nie wiem czy był gotowy w 15 - 20%. Więcej informacji przyniosą zbliżające się targi E3. [shiva]

Opóźnień ciąg dalszy... Tym razem padło na świetnie zapowiadające się STAR FOX ADVENTURES, majstrowane przez geniuszy z RARE, które ostatecznie nie zawita do amerykańskich sklepów 10 czerwca, a dopiero w okolicach września (brak konkretnej daty). Powód? Nawet nie podano... [shiva]

Kontynuacja całkiem niezłego TIME SPLITTERS (PS2), strzelaniny FPP z ukierunkowaniem na tryb Multiplayer, ukaże się nie tylko na drugim Sonisiu, ale i na GC. Decyzję tę EIDOS tłumaczy "obiecującą przyszłością konsoli GameCube", a także faktem niewielkich nakładów, jakie muszą ponieść na konwersję (kwestia stosunkowo łatwego programowania na kostkę). Gra powinna się ukazać zaraz po wakacjach. [shiva]

Pojawiły się "drobne" problemy z 8MB kartami pamięci do Cube'a produkowanymi przez firmę Interact. MEGA MEMORY CARD 16x (szesnastokrotnie większa pojemność od standardowej karty big "N", a koszt zaledwie dwukrotnie wyższy: 30$) nie sprawdza się z niektórymi grami, powodując uszkodzenia plików i znikanie Save'ów - przynajmniej takie informacje napłynęły od części amerykańskich Graczy. Interact zaprzeczył, jakoby jakieś problemy mogły mieć miejsce, ale kto ich tam wie... [shiva]

Z okazji nadchodzącej w 2003 roku dziesiątej rocznicy powstania serii VIRTUA FIGHTER, najsłynniejszy oddział SEGI, odpowiedzialny za jej powstanie (AM2 z Yu Suzukim na czele) oficjalnie ogłosił, że trwają prace nad specjalną grą spod znaku VF przeznaczoną dla konsoli... GameCube! Jakby tego było mało, nie będzie to bijatyka! Projekt przyjął tymczasową nazwę VIRTUA FIGHTER 10TH ANNIVERSARY PROJECT i stanowić ma połączenie gry przygodowej z elementami RPG (czyli coś na wzór DeCekowego SHENMUE). Wstępna data wydania: 2003, szczegółów niestety brak. [shiva]



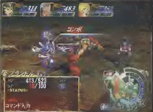
Star **testuje** nową japońską Grandię

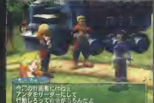
Grandia Xtreme PS2

Jak to miło ze strony Japończyków, że kolejny eRPeG z serii GRANDIA obdarzyli hołdującym mu podtytułem XTREME (tylko pierwsze "E" gdzieś zjedli:). No dobra, żarty na bok, faktem jednak jest, że owa trzecia już gra z serii (tym razem od razu na PS2) właśnie ukazała się w Japonii i przyznać muszę, że z krótkiej gry testowej, jaką dane mi było wykonać, zapowiada się całkiem interesująco.

O ile pod względem oprawy pozycja ta przypomina dopasionego poprzednika, tak klimatem i fabułą zdaje się nawiązywać do pierwszego role-playa z serii. Nie jest to co prawda żadna kontynuacja, lecz ponownie zostajemy wrzuceni w świat, w którym istnieją zarówno maszyny, jak i potężna magia. Jeśli chodzi o te pierwsze, to mamy tu znajomy motyw wykopywania i przystosowywania wynalazków pochodzących od starożytnej rasy, które tym razem opierają się na jakichś dziwacznych obręczach napędowych, które posłużyły ludzkości do budowy różnorakiej maszynerii - w tym również broni. Owa broń starła się swego czasu w walce z magią i poległa, jednak ludzie nie zaprzestali interesować się spuścizną zamierzchłej epoki. I tu poznajemy głównego bohatera - prawdopodobnie najemnika, który w dość nietypowy sposób zostaje "najęty" (albo też przywrócony do służby) przez grupę zajmującą się penetracją starych ruin. Podczas następującego potem wypadu do jednych takich podziemi poznajemy również system gry - nadal opierający się na tym samym schemacie rozgrywania walk oraz podobnym podejściu do magii i technik specjalnych. Czy to źle? - wprost przeciwnie, wszak sprawdzone rozwiązania są najlepsze. Ponadto starcia w tej odsłonie mają stanowić prawdziwe wyzwania, z tego też powodu GRANDIA ta zyskała ów podtytuł EXTREME. Jeśli chodzi o stronę merytoryczną, to na razie ciężko mi cokolwiek powiedzieć, chociaż z ilości przewijanego tekstu i min, jakie stroją postacie, domyślić się można, że dialogi są nie tylko ciekawe, lecz również zabawne. Naprawdę - czasami twarz danego delikwenta ([illegible] wypowiedzianym tekście) mogłaby śmiało brać udział w naszym konkursie "Wykrzyw Ryj"! Już nie mogę się doczekać wersji angielskiej - czuję, że będzie jazda na maksa, jak za starych, dobrych czasów.

Wstępna ocena: "8". [Star]


コンボ
ブランドル
HP 483/523
SP 18/100
STATUS
コマンド入力

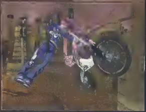

カーマイン
今回の計画書にはねぇ
アンタをリーダーにして
行動しろって命令があるんだよ

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
Star Lite
Tel./fax (077) 45-40-323
Tel.Kom 0601 963-444
Ul.Minkusa 6
45-508 Opole
PS2@poczta.onet.pl
MAX PAYNE
METAL GEAR SOLID 2
MAXIMO
PRO EVOLUTION SOCCER
W SPRZEDAŻY POSIADAMY GRY I KONSOLE: GAMEBOY COLOR - GAMEBOY ADVANCE - PLAYSTATION 2 - MICROSOFT XBOX
ONIMUSHA
Shrek
WRECKLESS
PROJECT GOTHAM
Niskie Ceny gier i akcesorii.
Duży wybór tego co potrzebujesz.
Prowadzimy wymianę gier.
Gry na Ps2 od 70 złotych.
Nowości najtaniej jak tylko można
Szybka realizacja zamówień
Gwarancja
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
Harry Potter
SONIC ADVANCE
Kupon Rabatowy

Dziadu pojechał do IM GROUP przetestować nowy produkt EA BIG

Freekstyle

Wolle z EA BIG chyba nie są fanami motocrossu... Najwyraźniej uznali, że jest to nudny sport i nie nadaje się by zrobić na jego podstawie ciekawą grę. Więc tak sobie wykombinowali, że na potrzeby swej nowej produkcji „podrasują" nieco sposób rozgrywki. FREEKSTYLE to raczej arcade owa jatka niż tytuł oparty na zasadach motocrossu. Demo, które testowałem, prezentuje się bardzo nierówno: część tras jest jeszcze niedorobiona i surowa (dorysowujące się obiekty, niewidzialne ściany itd.), ale są i takie, które wyglądają na w pełni ukończone. I powiem Wam, że to trzymają naprawdę wysoki poziom. Większość oferuje ukryte rozwidlenia i skróty (np. trasa „Monumental Metaplex"), których odkrywanie daje dużą satysfakcję. Do tego zastosowano patent znany chociaby z WIPEOUTa, a mianowicie możliwość wypadnięcia z wyznaczonego toru na otwartą przestrzeń. Jak dla mnie bomba!



FREEKSTYLE oferuje kilka trybów, które choć różnią się między sobą, tak naprawdę założenia mają podobne. W grze chodzi głównie o odwalanie trików i zgarnianie za nie punktów. Wygibasów jest sporo i cieszą oko konkretnie. W ostatecznej wersji gry powinno będzie ich jeszcze więcej. Ogólnie wszystko jest arcade jak w pysk strzelił, łącznie z modelem jazdy. Miałem okazję dosiadać crossowej maszynki i na odwzorowanie jazdy we FREEKSTYLE kładę laskę – to nie do końca „to". No, ale nie jest to symulator. Klimacik jest tu luźny; intro zrobione jest z wykopem i doskonale wprowadza nas w klimat gry. Co irytuje to sami riderzy, jak dla mnie banda przebierańców co to na disco powinna cooleru siorbać, a nie motocyklami się zajmować. Ot, takie tam Ruqi i Plajmeny, heke. Muza jest niedorobiona po maksie – jakieś elektroniczne popierdółki (jak już miało być nowocześnie, to można było chociaż jakieś ostre bity zarzucić). Nie ma ona nic wspólnego z subkulturą motocyklową i najzwyczajniej w świecie brzmi śmiesznie, nie na miejscu.

Da się czepnąć kilku rzeczy, ogólnie jednak jest pozytywnie i żulersko, więc sądzę, że tytuł ten ma szansę trafić w gusta wielu Graczy, sprawiając im masę radochy. Ja tam w EA BIG wierzę. Moja ocena wstępna oscyluje w okolicach "8".□ [dziadu]

Za przetestowanie gry dziękujemy IM Group.

Piguła... krótko i na temat

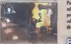
Gdy usłyszałem o symulacji piłki nożnej od SQUARE, nie wiedziałem co powiedzieć... Jak się okazuje, chłopaki faktycznie smażą grę w tym gatunku, pod mało piłkarskim tytułem WORLD FANTASISTA (gnaj, gnaj szczeny!). Obiecują wrzucić wszystkie jedenastki z japońskiej ligi zawodowej J-League plus około trzydziestu drużyn narodowych, a całość ukaże się w KKW jeszcze przed wakacjami. Aha, intro tworzy ekipa odpowiedzialna za wstawki w serii FF - ale mam pytoń! [shiva]

Potwierdzono rozpoczęcie prac nad RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC, z którego możecie właśnie podziwiać gdzieś obok pierwszego skota. Gra zgodnie z planem powinna się ukazać pod koniec roku na wszystkie trzy Next-Geny i nie odbiega od schematu znanego z "dwójki" - miły, klimatyczny i znakomicie wykonany platformer nie tylko dla koneserów gatunku. [shiva]

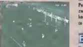
Szykuje się konwersja FERRARI 355 CHALLENGE z Dreamcastu, jednego z najbardziej genialnych symulatorów wyścigowych ostatniej dekady! Wersja na PS2 ma pozostać w dużej mierze wierna oryginałowi, z nieco poprawioną grafą i bilkoma kosmetycznymi zmianami; fani symulacji w prawdziwym tego słowa znaczeniu niechaj zacierają ręce. Nie ma potwierdzonej daty wydania, ale F355 na drugim Szaraku pojawi się najwcześniej po wakacjach. [shiva]

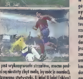
Przesunięto europejską datę wydania mocno wyczekiwanego przez wielu Graczy STUNTMANa - gry tworzonej przez gości od obu DRIVERów (REFLECTIONS) - z maja na 6-go września. Jak informuje wydawca, INFOGRAMES, powodem są... Mistrzostwa Świata w piłce nożnej. Geez, lepszego tekstu jeszcze nie czytałem i niech facet odpowiedzialny w tej firmie za kontakt z mediami zmieni branżę). Na całe szczęście nie opóźni się premiera za oceanem i wersja NTSC uderzy do amerykańskich sklepów planowo, w czerwcu. [shiva]

Zaprezentowana w grywalnej formie (Sega Game Jam 2) nowa produkcja SEGI z gatunku action-shooter, GUNGRAVE, szczerze powiedziawszy wygląda "tak sobie" i na pewno hitem na miarę znakomitego GUNVALKYRIE (Xbox) nie będzie. Kuleje trochę animacja, widać wyraźnie brak AA, a i na samo sterowanie narzekali japońscy Gracze. Premiera wstępnie ustalona na 15 lipca, szerzej o tym tytule w zapowiedzi za miesiąc; wrzucam pierwsze shoty. [shiva]

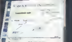


U lala! U lala! Oto pierwsze obrazki z szóstej części WINNING ELEVEN, czyli krótko mówiąc japońskiej wersji serii znanej na Starym Kontynencie pod nazwą ISS/PES. Gra w KKW ukaże się już pod koniec kwietnia i z tego co piszą ludzie ukrywający się pod nazwą KCET, wniesie ona znacznie więcej innowacji niż część piąta; mają dojść nowe zwody, zagrania, bardziej precyzyjne jest wykonywanie strzałów, mocno podciągnięta grafikę (obrazki są niestety zbyt małe, by móc je oceniać), no i tradycyjnie zaktualizowano statystyki. U lala! U lala! [shiva]





Podczas specjalnej konferencji prasowej odbywającej się na targach GDC (Game Developers Conference), Shinichi Okamoto - dyrektor techniczny japońskiego oddziału SONY, przedstawił pierwsze i dosyć mgliste informacje dotyczące następcy drugiego Plejaka. Trzecia konsola japońskiego giganta ma być mocniejsza od PS2 o tysiąc razy (dobre sobie), a nawet próbował udowodnić przedstawiając jakieś absurdalne wykresy (patrz shot). Podejdźcie do tego sceptycznie, z racji że takie "dowody" przypominają trochę pomiary, jakich dokonują w "swoich" programach producenci procesorów, którym np. zawsze wychodzi, że ich procek jest sto razy szybszy niż model taktowany tą samą częstotliwością u konkurencji). [shiva]



Brytyjski developer z Liverpoolu, o kosmicznej nazwie STUDIO 33 (odpowiedzialny m.in. za PSX owe wersje FORMULA ONE 99/2000/2001 oraz DESTRUCTION DERBY RAW), pracuje już nad czwartą częścią DESTRUCTION DERBY! Ponadto goście smażą jakąś nową ścigałkę spod znaku F1, o nazwie FORMULA ONE ARCADE - obie gry powinny się ukazać przed końcem roku. Wydawcą będzie SONY - i w zasadzie to wszystko, co obecnie wiadomo na ten temat. [shiva]

Podczas mających miejsce w połowie marca targów CeBit, poświęconych przemysłowi elektronicznemu, odnotowane zostały pierwsze zgrzyty na polu nowej konkurencji pomiędzy SONY a MICROSOFTem. Przepisy dotyczące udziału w tej wystawie mówią, że nie dopuszczalne jest udostępnianie i prezentacja gier (ogólnie wszystkiego związanego z tym tematem), do czego nie zastosowała się SONY, umieszczając dalsze ponad 20 w pełni grywalnych stanowisk z konsolami. Niemiecki oddział firmy Billa był szybki i po złożeniu doniesienia japoński gigant natychmiast wycofał konsole z targów.) [shiva]

GAMECUBE
Polska premiera.

Czego by dobrego/złego o nowym Next-Genie spod znaku NINTENDO nie pisać, populacja Graczy w Europie tak czy inaczej z dużym utęsknieniem wyczekuje premiery Cube'a. Firma hydraulika przygotowała bardzo pokaźną bibliotekę tytułów startowych (ale bez rewelacji, stanowczo bez rewelacji), na promocję konsoli przeznaczono znacznie więcej gotówki niż w przypadku launchu N64, no i przede wszystkim zachęcająca jest cena, jaką przyjdzie wyłożyć za GC. Ponadto, po raz pierwszy w historii konsolowego rynku w naszym pięknym kraju, oficjalna data premiery europejskiej pokrywa się z... oficjalną datą premiery ogólnopolskiej.

Wszystko za sprawą warszawskiej firmy Manta, która zdecydowała się zostać oficjalnym dystrybutorem sprzętu wielkiego "N" i przygotowała kampanię promocyjną na terenie Polski. Dokładnie 3 maja ruszy dzięki temu sprzedaż PAL-owych systemów także i u nas, a premiera połączona zostanie z akcją: "Każdy może zagrać na GameCube". Chodzi o możliwość szarpnięcia za friko na specjalnie rozstawionych standach z konsolami w sieci hipermarketów Selgros. W sumie jest ich siedem (osobiście będę chwilkę na premierze w Katowicach, zapraszam), podaję adresy:

SELGROS Katowice, ul. Lwowska 32
SELGROS Łódź, ul. Rokicińska 190/214
SELGROS Poznań, ul. Zamenhofa 133
SELGROS Radom, ul. Czarnieckiego 112/116
SELGROS Szczecin, ul. Walecznych 66
SELGROS Warszawa, ul. Przylesie 3
SELGROS Wrocław, ul. Wrocławska 4C

W każdym z nich znajdziecie jedno stanowisko, na którym przed ewentualnym zakupem przetestować będzie można wybrany tytuł. Oficjalną cenę GameCube'a ustalono na 999 zł (w krajach "piętnastki" 249 Euro, czyli niespełna 900 zeta), gry z kolei mają kosztować 249 - 279 zł (kraje UE 60 Euro, czyli nieco ponad dwie stówki). Pełną listę launch titles wrzucam gdzieś obok, a od siebie dodam, iż nie dotyczy ona w całości premiery ogólnopolskiej; w naszym kraju na starcie najprawdopodobniej dostępne będą tylko: **LUIGI'S MANSION, WAVE RACE, WTA TENNIS, GAUNTLET DARK LEGACY, RED CARD SOCCER 2003** i **NHL HITZ 2002**. Ponadto, od 24 maja w sklepach powinny zagościć: **SUPER SMASH BROS. MELEE, NBA COURTSIDE 2002** i **DARK SUMMIT**, a zaraz potem **PIKMIN** (trochę dziwne, że nie jest to tytuł startowy; 14 czerwca), **ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM, STAR FOX ADVENTURES** oraz **RESIDENT EVIL**.

Ogółem NINTENDO planuje w pierwszym rzucie dostarczyć na całą Europę około 500 tysięcy konsol, co powinno skutecznie zaspokoić rynek (nie sądzę, by były jakiekolwiek problemy z nabyciem własnego egzemplarza Cube'a). Sprzęt dostępny ma być, podobnie jak za oceanem, w dwóch wariantach kolorystycznych: czarnym i fioletowym. Jak ćwierkają pewne jaskółki, PAL-owe gry na kostkę posiadać będą przełącznik pozwalający na odświeżanie ekranu przy 50 bądź 60 Hz, co jest niezwykle ważne i cieszy okrutnie! Brak jednak informacji, które z nich jako pierwsze udostępnią ten bajer (a raczej już wymóg europejskich Graczy...). Z potwierdzonych rzeczy wiadomo na razie tylko o ROGUE SQUADRON 2.

W dniu launchu powinny się znaleźć w sklepach następujące urządzenia z kategorii peryferia: kabelek "GBA to GCN LINK" (umożliwia podpięcie "adwansa" do kostki jako zwykłego kontrolera), dodatkowy pad, Memorka oraz cała gama kabli A/V. Niestety, w chwili gdy to piszę, nie jest znana cena osprzętu i trudno mi przewidzieć, jak będzie z jego dostępnością w Polsce; pewnikiem jednak żadnych większych kłopotów z nabyciem nie będzie. Kwestia blokady regionalnej - oczywiście została ona zastosowana, podobnie jak w dwóch konkurencyjnych Next-Genach, a zatem na razie nie będzie możliwości odpalania gier NTSC (czy to japońskich, czy amerykańskich) na PAL-owej wersji konsoli (i odwrotnie). Z czasem, jak zwykle mądrzy ludzie ze wschodu pewnie "coś" wymyślą, ale to już inna opowieść na inną okazję.

Trudno przewidzieć, jak będzie wyglądać sprzedaż i czy GameCube w pełni przyjmie się na naszym kontynencie, jednak w kontekście wyraźnie niższej ceny od konkurencyjnych PS2 i Xboxa (uzyskanej głównie dzięki brakowi obsługi standardu DVD Video), pewnie NINTENDO nie będzie miało z tym większych problemów. Pozostaje kwestia gier - część z nich, a w zasadzie te najlepsze z obecnie dostępnych, mieliśmy okazję testować na łamach "ekstrimu", przy okazji testu importowanej wersji amerykańskiej - nasze zdanie znacie. Konsola ma potężny potencjał, jest stosunkowo tania i łatwa w programowaniu, ale głośnych tytułów na pewno będzie na nią mniej niż w przypadku drugiego Sonioka czy X-pudła. Z drugiej strony, na widok remake'u RESIDENT EVIL można dostać palpitacji serca, a końcówka roku przyniesie prawdziwy wysyp perełek - już samo MARIO SUNSHINE czy nowa ZELDA dla niejednego Gracza oznaczają must have w temacie "kostka". Najważniejszy jest fakt, że oto do walki staje trzecia maszyna, a co to oznacza dla terminu "konkurencja" nikomu chyba tłumaczyć nie trzeba.□

[skiva]

PEŁNA LISTA PRODUKCJI WYBRANYCH JAKO LAUNCH TITLES NA EUROPĘ

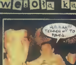
Wave Race: Blue Storm Kontynuacja świetnych wyścigów z N64	Nintendo
Luigi's Mansion Platformówka mająca chwilowo zastąpić Mariana, bez rewelacji	Nintendo
SW Rogue Leader: RS II Najlepszy tytuł dostępny na kostkę, ocena w PE: 8	LucasArts
Sonic Adventure 2: Battle Czysta konwersja przygód jeża z Dreamcasta	Sega
Super Monkey Ball Gra logiczno-zręcznościowa	Sega
ISS 2 Druga część arcade'owego ISS-a od KONAMI Osaka	Konami
ESPN Winter Sports 2002 Konwersja z PS2 zimowej olimpiadki	Konami
Tony Hawk's Pro Skater 3 Wprawdzie nie Hulk, ale Tony..	Activision
Spiderman The Movie	Activision
Tarzan Untamed	Ubi Soft
Batman Vengeance Wersja na PS2 i X-a całkiem niezła...	Ubi Soft
Donald Duck Quack Attack Platformówka Disneya	Ubi Soft
Crazy Taxi Kolejny port z Dreamcasta i PS2	Sega
Burnout Znakomite wyścigi w wydaniu arcade znane z PS2	Acclaim
Red card Soccer 2003 Piłka nożna z przymrużeniem oka. Dość powiedzieć: Midway	Midway
Dave Mirra Freestyle BMX 2 Dawer jest wszędzie	Acclaim
NHL Hitz 2002 Arcade'owy hokej w stylu "kosza" NBA JAM	Midway
Gauntlet Dark Legacy Konwersja nawalanko-strzelanki z PS2.	Midway
Tetris World Po prostu TETRIS... taki sam jak na PS2 (GBA)	THQ
2002 FIFA World Cup Zapowiedź w numerze	EA Sports

WYGRZEB 47

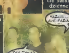
Śmietnik

Z cyklu WESOŁA KAMERA "KTOMACZASOWA"

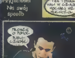
Z CYKLU wesoła kamera


HURRAA!!! TEKKEN 4!!! TO POKEJ...

Koniec marca 2002 roku to data, która przejdzie do historii !! Bo oto Tekken 4 ujrzał wreszcie światło dzienne !!

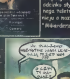

MAZUR... ALE FAZA !!!!
TEN TOWAR WALI W CZAJNIK MOCNIEJ NIŻ MUCHOMOR.

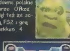
Cały świat bawi się !! Nawet zg(red.)zi celebrują to wraz ze swymi przyjaciółmi. Na swój sposób



Kleju postanowił popisać się swoją wiedzą na temat gry i wystąpił w specjalnym odcinku słynnego teleturnieju o nazwie "Milionerzy".

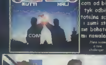
Za to HIV postanowił posmakować życia. Wybrał się, razem ze swym kuzynem nad cudowne polskie morze. Ofkoz wziął też ze sobą PS2 i grę Tekken 4


HIV, DLACZEGO WSZYSTKIE LASKI UCIEKAJĄ PRZED NAMI ???
O CZYM TY GADASZ?



Dwóm redakcyjnym specom od bijatyk odbiła totalna schiza i sami stali się bohaterami nawalanki!!

Here comes a new challenger


KUJOT... NIE STRÓJ MIN DO KAMERY ALE DZIAŁAJ...

Tylko Kujot nie podniecił się nowym szpilem Namco i odleciał z ogarniętej szaleństwem Ziemi na Planetę Filmów Przyrodniczych.

HYDE PARK

Mr. Ściera

Ulubiony gatunek: [illegible]

"Mam zdanie do d**y, że Ściera odchodzi. Zawiodłem się na nim. Myślałem, że w tym co robi najważniejsza jest dusza, a nie pieniądze za sprawą których z pewnością poszedł do TV. Re****y coś takiego!!!" - napisał niejaki Eldenon. Ech, czytając kilkanaście takich tekstów dziennie szybko zacząłem żałować, że zapuściłem tak "dobry" żart. To był prima-aprilis, kuna fakan, i już nie piszcie do mnie, bo szlag mnie trafi. Jak mogliście się nabrać na tak tani kit, podczas gdy 5 cm wyżej, ogromnymi literami widniał napis "KWIECIEŃ". Koniec tematu.
Ostatnio czytałem pewną grupę dyskusyjną i przy temacie "Na której grze się zawiodłem" zobaczyłem kilka rankingów... najlepszych gier na PS2 (Nocnik, masz rację!). Były tam m.in. WIPEOUT FUSION, PES, GRAN TURISMO 3... Ludzie, bez jaj! Czy Wy nie jesteście zbyt marudni? A narzekacie na nas.
Ach, co do spotykających mnie przeciwności losu, to ostatnio poszedłem na pocztę wysłać do naprawy NES-a. Dałem pani w okienku paczkę, a ona na "dzień dobry" pozmieniała swoją wagę (jakieś 100 kilo) na 4 cm kwadratowe pocztę przybijając ją z impetem, a potem, gdy już miałem jej powiedzieć, żeby nie próbowała robić tego po raz drugi - rzuciła paczką z hukiem na drugi koniec korytarza. Ou jeez. No tak, czego się spodziewałem, przecież Małysz reklamuje Pocztę.
Co w Redakcji? Memorkę nam ktoś znowu ukradł, zaraz po tym jak zniknął TEKKEN TAG T. - wpadliśmy zatem na pomysł, żeby nową Memorkę przypiąć do konsoli łańcuchem, ale po chwili zastanowienia doszliśmy do wniosku, że pewnie cała PS2 by znikła. Takie życie.
U mnie w domu rządzi "Green Beret". Co? Co... Wszystko zaczęło się od tego, że wziąłem sobie wolne w piątek i przy śniadaniu włączyłem GBA ze składanką klasyków od KONAMI [illegible]. Na odgłosy ekranu w RUSH'N ATTACK ("Green Beret") moja narzeczona dorwała się do konsoli. Jak się okazało, GB był jej pierwszą grą, w którą przed 10 laty pogrywała z siostrą nad morzem. Wpakowałem się na całego, gdy pokazałem jej ten tytuł na emulatorze MAME na DC. W sobotę i niedzielę narzeczona z siostrą zajęły moją [illegible], musiałem zadowolić się handheldem, Gamegearem i Neo Geo Pocket. Takie mam życie. Nie narzekam, bo jak już pograłem to reszta nieważna. Na koniec fragment listu Pawła Cz.: "Gratulacje dla Gemmy z okazji przyjęcia dowództwa redakcji (od razu widać efekty). No, no ja sam się cieszę, a że Gamera nie jest Naczelnym też!" No, tyle. Aha, pamiętajcie, że następny numer PE pojawi się już na początku maja. Tu się gra, ludzie, tu się GRA!!! [No dobra, ściemniałem, wcale nie gramy, tylko oglądamy intra, przepisujemy rock z Netu, HIV rzuca kostką!] Piwo dzięki za oswobodzenie mnie z PES-a - moje nerwy już wystarczająco na nim ucierpiały. □

...	...	Tekken 4	JSRF	...

Aju

Z-CAR-N

Ulubiony gatunek: [illegible]

aju@psxextreme.pl

Hmm jak ten czas przypierdziela!!! Jeszcze przed chwilą mógłbym przysięgać, że wczoraj pisałem Hyde Park a tu niespodzianka, to już 4 tygodnie prawie. Teraz już wiem czemu Ściera tak krzywo patrzy a Low ukradkiem wysyła SMSy!!! Bo nie ma mojego Hyde Parku!! Ale chłopcy to naprawdę nie mogą wiedzieć, że 4 tygodnie czyli tak na oko 30 dni zlewa się w całość i pozostaje w pamięci jak jeden dłuższy dzień. Swoją drogą (tak Ściera gorzej wyglądał kiedy darł zębami dywany by dostać europejskiego X Boxa, heheh... No właśnie pod tym generalnie znakiem minęły godziny ubiegłego 'dnia': ekscytacje, oczekiwania, spekulacje... A efekt? Oj Panie Gayts długa droga przed panem jeszcze... Szczególnie w naszej pięknej wiosce Polską zwanej, gdzie nawet Microsoft nie raczył wprowadzić swojej konsoli (konsoli? ba! raczej hard-topór pudła) do sklepów. Nie ma co ukrywać - kupno nowego pada za 17-18 baniek, kiedy z każdym dniem ludziom coraz ciężej związać koniec z końcem, nie wydaje się być najlepszą drogą. No i gry... 2 "baśki" pół jo kr za jeden tytuł to stanowczo za dużo. [illegible] ja wracam grać w ISS'a na zwykłego plejaczka, bo ten chyba nigdy mi się nie znudzi. CU!

...	...	Alpine Racer 3	JSRF	...

hiv@psxextreme.pl

Ulubiony gatunek: gry [illegible]

HIV

ALAN GAŁĘZIOWSKI z OPOLA, BARTOSZ PAWLACZYK z POZNANIA, NIKODEM BIZGALSKI z KRAŚNIKA, PAWEŁ SZWARC z GIETRZWAŁDA oraz MACIEJ NOWICKI z ŻORÓW - oj panowie uszczęśliwili mnie jak cholera, podsyłając rosyjskie handheldy z serii "wolk i zajc" (w tym jeden "kucharzyk"!). WIEEELKIE DZIĘKI!!! Mój głód został zaspokojony, teraz oddaję się dzikiej namiętności grania podczas wydłużonych sesji "na tronie". Ole! A tak przy okazji - jeśli macie na zbyciu JAKIEKOLWIEK handheldy, które Wam zalegają, przysyłajcie do mnie takowe - a nuż z Waszą pomocą stanę się składnicą handheldów, może o księdze rekordów Guinessa czas pomyśleć... Czekam na odzew. (...) [illegible] o tak! Ledwo co X zagościł w Europie, a już zakończył [illegible]. Gra WRECKLESS wycięła mi solidnego kopniaka w czoło. Au! Cramula też zdrowo jedzie, za sprawą TEKKENa czwartego. Hm, czy aby na pewno...? (...) Aha, zaklinam się, że już nigdy więcej nie siądę do opisu HERDY GERDY - ta gra wyssała ze mnie ostatnie soki, powodując spory dyskomfort wszelaki. Zresztą, to bez znaczenia, idę spać, słonie latają tak nisko. □

Rayman Rush	...	Tekken 4	Wreckless	...

Shiva

Ulubiony gatunek: [illegible]

shiva@psxextreme.pl

Chociaż jakiś zawięcony, wzięło mnie nawet na [illegible] gondolierzy dali nauki... ogólnie z głową mam coś nie tak. Nic nowego. HP [illegible] z poprzedniego miesiąca dosłownie mnie rozwalił, no ale cóż biedak może wiedzieć o minimalowych dźwiękach. W ogóle mam także małe przesłanie do ludzików z gatunku "To jak, pędzisz wieczorem? Pograsz w medaliki" - panowie, życie jest tylko jedno... (...) Kurde, wreszcie rusza liga ISS-a, więc zmobilizowany rozegrałem ostatnio kilka meczy sparingowych i dostałem w ... w 80% przypadków. Geez! Chyba zmienię zainteresowania, może przerzucę się na eFFeGi? W sumie nawet nie muszę, w końcu samo SQUARE jest obecnie w fazie developingu ... pełną parą na PS2. Czujecie to? W dodatku [illegible] grę muzyczną i grę odpowiedzialną za wstawki w serii FF - power! (...) Na koniec WIELKIE pozdrowienia i podziękowania dla Silvera oraz Pani Pielęgniarki z oddziału zakaźnego - jak to miło dowiedzieć się, że byłem chory trzy miesiące nic o tym nie wiedząc! Aha, Aju, nurtuje mnie ciągle jedno - gdzie będzie wejście...? Uff, to ja już zmykam zrobić w głowie małe [illegible]. □

...	...	Hot Shots Golf 3	Wreckless	...

star@psxextreme.pl

Ulubiony gatunek: [illegible]

Star

Co to jest "bulion" w slangu wampirów? Krew z płonącego trupka! Jednak w dzisiejszych czasach krwiopijcy nie mają się za dobrze - wystarczy, że łykną jakiegoś ćpuna, a tu AIDS lub jakiś "Krojcwelt" ich łapie i do widzenia! Toż to gorsze, niż wszyscy nieustraszeni pogromcy wampirów razem wzięci - jedynym wyjściem jest zatrudnienie się w [illegible] (...) Co ja w ogóle plotę?! Może zaszkodziła mi ta kanapka z krwistym schabem, chociaż pewnie udzielił mi się klimat drugiego BLOOD OMENa - szkoda tylko, że gra nie spełniła moich oczekiwań. Tak samo sprawa ma się z T4 - niby zmieniony system, zamknięte areny i kupa innych duperel, ale pograłem pół godziny i mi się odechciało. Kaj co prawda piał z zachwytu, ale u niego to normalne, że jest nienormalny, a po dobrej imprezie to nawet nasza staruszka dostałaby "9+" za urodę! Za to KING'S FIELD mile mnie zaskoczył i chyba z samego tego zdziwienia spędziłem przy nim dobre 30 godzin. W międzyczasie chciałem jeszcze [illegible] postacie w FFX, ale pożyczona Kujotowi płytka jakimś magicznym sposobem utkwiła w kieszeni jego konsoli i nie chce wyjść. Jak tyś to zrobił, facet?! Nie mam słów - muszę się napić...

...	...	King's Field	...	...

HYDE PARK

pLaYmAn

Ulubiony gatunek: spam-mailowy

playman@psxextreme.pl

Xbox na dobre wylądował w Europie, dostarczając nam kupę fajowych gierek (szkoda tylko, że nie wyrobiłem z graniem). Teraz czekamy na start konsoli mydraulika dopiero zacznie się jazda! SONY również nie próżnuje, gierki na PS2 pojawiają się w ilościach hurtowych. A co w tym miesiącu mamy godnego uwagi? Ano, w zasadzie tylko PETER PAN (nie sugerujcie się oceną, miało być "dyszki", ale naczelny nie pozwolił), bo czymże są takie FATAL FRAME czy zupełnie "kiepski" TEKKEN 4? O ja jaa! T4 JUZ JEST!!! Kali to jedna sprytna bestia (all nights reserved by Kasia i pozdrawiam!) zeby porwać jedyny egzemplarz gry, zaszyć się w domu i grać non stop przez kilka dni, to trzeba być Kalim! Co poza tym? Wiosna zawitała, odenwijcie się więc na chwilę od konsol i wyskoczcie na łaskę lub chociaż porządnie browara obalić polej, tej! (...) Wielkie współczucie dla Tsqa, który mówi o sobie: Jestem inteligentny i lecą na mnie wszystkie panny - chłopie, przejrzyj wreszcie na oczy... A Lokiemu za "tę" fotkę należą się wszystkie kolejki, a i z dziką namiętnością zabije twórców gier z cyklu "jestem kopiarzem" :) (...) Thnx & pozdro to MUZU oraz grającej ekipie!

---	---	Sled Storm	---	---

Gamera

Ulubiony gatunek: wyścigi

gamera@psxextreme.pl

UFO nad Katowicami, w porażce! Wkrótce wyląduje nowa moneta o nominale 99 groszy, pierwszy Polak (jak się nie mylę, miejski Gugu) w NBA, do tego w Lakersach, ja [illegible] w PE, no i dodatkowo ta oferta cenowa za 52 plus płytka do każdego numeru. Jezu, nie za dużo tego jak na jeden kwiecień? O telefonach i "mailach" to już nawet nie wspominam, czy o tych gorących dyskusjach na forum, chatach i IRC u o moim nowym stanowisku i posadzie telewizyjnej Sciery. Najlepsze jest to, że to wszystko pomp-spiskowy zamiar prawdopodobnie autorstwa Sciery, któremu nogi z ****** wyrwę za podróbkę mojego podpisu we "wstępniaku" (widać, że ze strachu ręka mu się trzęsła, bo tak to "wykreślił", że lepiej na to nie patrzeć). A jak by było tego mało - tak jak wszyscy Czytelnicy, dowiedziałem się o tym dopiero czytając gazetę, gdy już pojawiła się w kioskach. Jak macie ochotę kogoś skopać za wzbudzenie nadziei co do ceny i płytki, to chętnie podam Wam adres tego "kogoś". Jest tylko jeden warunek: musicie to zrobić przede mną, bo potem to już nie będzie kogo [illegible]. Sprawa "naczelnego" tak do końca nie jest jeszcze przesądzona, bo przecież dzieci i ryby głosu nie mają.

Myszaq

Ulubiony gatunek: zwyrodnialec

myszaq@psxextreme.pl

Nasi dostali od Japonii, aż się patrzy, o co chodzi, a nawet o co chodzi JAKBY? Ponoć mieliśmy pokazać formę! Niech se te chłopaki obejrzą "Shaolin Soccer", może czegoś się nauczą! A co tam w ogóle słychać? Eeee TEKKEN 4 wyszedł, czy coś... Kolejna gra, po MCS2, którą ciężko ocenić, bo w sumie wszystko jest ok, niezłe, dobrze zaprojektowane, grafika ładna, tekstury wygładzone, ale jakiegoś powalającego wrażenia brak. O, uspawniony TTT. Oczywiście, Kali pewnie już krzyczy, że nieprawda, i on wie lepiej, ale cóż... Moje wrażenie to moje wrażenie i tyle. Huh... w tym roku nie dość, że śmigus-dyngus wypadł w prima-aprilis, to jeszcze zrobili wiosny imprezkę techno (założę się, że Loki przywdział swoją techniczną pelerynę i krzyczał Jazdaaaaa! Hopooo!!). Było ciekawie - szczególnie że na następny dzień wypadła "końcówka" numeru. Sciera jak zwykle się spóźnił. Zresztą, cały czas jest [illegible] "Playman", "Raq" to prawdziwi... dawno zaginieni w brazylijskiej dżungli! Do dziś on sam o tym nie wie, bo [illegible] "Wybaczmy"? O tym za miesiąc.

---	---	Tekken 4	JSRF	---

Loki

Ulubiony gatunek: [illegible]

loki@psxextreme.pl

[illegible] Tajni [illegible]

A nie mówiłem?! Polska dostała wnet [illegible] [illegible] zonie było to znów 0:5 jak w 1996 roku). Odnawiam spór [illegible] [illegible] wszystkim tym, któży [illegible] swoje próby przekonania [illegible] po [illegible] ze Mistrzów Azji nie można lekceważyć. No i no trajerzy pseudo znawcy futbolu? A pamiętacie się polscy działacze [illegible], kiedy trener USA powiedział, że Polska to ich najsłabszy przeciwnik w grupie. No chyba nikt nam nie spojrzał, bo było czarno-czerwono, to banda patałachów m arzących po 180 tysięcy sentymetrów, ale nie potrafiących odebrać "górnej piłki" gościom 170 w kapeluszu. Na zakończenie tego smutnego wątku dodam tylko, że mój ojciec skwitował wynik meczu Polska-Japonia następująco: "Murzyn jakby nie był, to by strzelił dwie bramki już na samym początku". Jezus Marian. (...) W oknie za oknami coraz krótsze nóżki, spódniczki coraz dłuższe dni, nóg... Ech, ojej, aż do końca mogę podziwiać wszelkie piękno świata, bo jak [illegible] w prawym oku zrobił mam [illegible] [illegible] ponge. Late mi czarno kropa jest i z owrzodem, a na dodatek mój pan okulista [illegible] [illegible] że to się zdarza, może mi to tak zostać. Kuna, bakuna, to jeszcze metotol! Nie ma to jak cię lekarz [illegible] Dobrze, że nikt z części nie sforne jeszcze w normie (...) Jest TEKKEN 4, dno jak zwykle, kto [illegible] kopie po ryjach, czyli bez sensu i do hen. Kali pewno w domu dostaje w elektrycznych świńskich orgazmów. Święty pelikanie, ratuj! (...) Kuna, coś mi się w głównie poprzestawiało i zacząłem budować mokietę. Wagoników towarowych już mam od groma, pasażerskich nie mało, ale ogólnie tabor jest, tory są i zwrotnice też, jak kasy za to nie ma. Potrzebny mi jeszcze tylko zapał, hektolitry piwa (alcohol free) i jakiś rok lub dwa na zakończenie całej operacji. Ponieważ znam siebie, już teraz mogę powiedzieć, że nic z tego nie będzie. Taki to już genetycznie skazan jestem, chyba sobie zakupię w księgarni "Poradnik Leni", może dowiem się całej prawdy o sobie. (...) Mam poszo... na nogę lewą rękę! Zapytanie no za potwór mógł powalić tak zacnego, walecznego męża. Ano Ptyś, dwumiesięczny, przesympatyczny jamniczek mojej kuzynki. Stolny i jej latorośli Paulinki oraz pani serdecznie pozdrawiam! [illegible] byś sobie pazurki, ty draniu jeden! (...) Wiosna, panie i [illegible], wszyscy jacyś tacy odmienieni. [illegible] on z RADiem jak zwykle obrzucają się kalumniami. Że też jeszcze się im nie znudziło. Hmmm, może [illegible] nobyło m łaczyca nawalają, stąd to odchyły!? (...) Zapraszam na moją stronkę www.loki.prv.pl, oczywiście [illegible] niedługo powinny się pojawić nowe fotki z bardzo ładnym panem z Kraju Kwitnącej [illegible]. Mel ny? Czarna Śliwka? Wiśnia? Nie pamiętam, ważne, że są ładne [illegible] oko (lub oba [illegible] ok?!). Miłośnicy gołych łydków [illegible] tu nic nie znajdzie [illegible]. Na Zeusa! (...) Na koniec pozdrowionka dla Państwa J. J. Zagdańskich. Yoh... może być? (...)

---	---	Akira Psycho Ball	JSRF	---

Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki

kali@psxextreme.pl

[illegible] kodnu zakończyłem się [illegible] dobrze, przedłużona, powołując do czynu sesji. Jednak nie dane było mi wcześnie porządnie się wyspać, gdyż nadeszła nam wieść, ażeby w ana przed [illegible] wersja TEKKEN 4. Od razu wraz z [illegible] odpaliliśmy najnowszą część słynnej serii i przestaliśmy zapisać dopiero po 16 godzinach. [illegible] 4 godziny (śpi), rozpoczęliśmy drugą sesję z TK4, dodatkowo wraz z Kaczką i Marcinem Tradiskim. Trwała ona 19 godzin! (...) Z pewnością powitanie tego tytułu nie trwałoby tak długo, gdybyśmy grali w wersję nie na PS2, lecz na PanStation (czy ktoś się orientuje, czy można gdzieś w Polsce spotkać się z tym urządzeniem?!) (...) A nadejście długo wyczekiwanej wiosny chyba każdemu naładowało sol [illegible] baterie (otworzyły się przyjemne opcje wszelkich afterków), niektórym nawet do [illegible]. W niektórych jednak przypadkach nastąpiło przeładowanie systemu, przykładem niech będzie poznański kardynał, który tak się rozochocił, że teraz jest posądzony o gwałcenie kleryków. Chrońcie więc się przed przegrzaniem!! (...)

---	---	Tekken 4	---	---

NASZA STRONA W INTERNECIE
www.psxextreme.pl

WYGRZEB 48

Śmietnik

To nie jest prima aprilis
EXTREME PARTY 3

Mija rok od momentu gdy "wiwatujący" tłum poczęstował mnie butelkami a przelatujący pomidor zatrzymał się na głowie najmłodszego zg(Red.)a Kosa (dzięki brachu za poświęcenie). W tym roku EXTREME PARTY (#3) nie odbędzie się tradycyjnie w maju ale...

Nie tak to miało wyglądać?

Kiedyś to było git. Człowiek grał, spał, udawał że się uczy, grał, grał, grał z kumplami... Dziś chyba każdy z Nas bardzo lubi wspominać stare czasy, przypominać sobie jakieś zapomniane tytuły, zabawne sytuacje. Kilka lat temu wpadliśmy na pomysł skopiowania amigowych Copy Party, chcieliśmy spotkać się z Wami, pogadać, pograć, pobawić się. Powstał pomysł EXTREME PARTY, które z założenia miało być złotem undergroundowo-hardcore'owym, z piwem, śpiworami, luźnymi gadkami, graniem, crazy composami.

Zmiana formuły

Z tego wszystkiego wypaliło tylko granie (mnie to nie dotyczy) oraz zwariowane composy. Nie było źle, ale przynajmniej ja i HIV nie tak sobie to wyobrażaliśmy (przy okazji podziękujcie Fenixowi, bo gdyby nie on, nie byłoby żadnego EP). Dziś domagacie się kolejnej imprezy spod szyldu EP. Nasze stanowisko jest takie: Jeśli to ma być impreza a la dwie poprzednie, to na nas nie liczcie w tym roku. Nie mam zamiaru spocony biegać po całej Piramidzie, myśląc co "się zgubiło", kto co robi i czy... Piramida i inne takie dziuple odpadają. Ja to widzę tak: skoro ma być luz, to proponuję ośrodek z domkami do wynajęcia. Impreza dwudniowa! A co powiecie na mecz w nogę? Nie w ISS-a, ale prawdziwy?! Cztery drużyny: PSX EXTREME, Polska północna, Polska centralna i Polska południowa. Do tego jeszcze ognisko, kiełbaski, piwo (o tym nawet nie muszę mówić). Problem byłby z grami. Od biedy można podpiąć konsolki w domkach (ewentualnie na przedłużaczach na dworze), zabrać Multi-Tapy i pociąć w jakieś multiplayerówki (ISS, BOMBERMAN, CRASH BASH itp.)

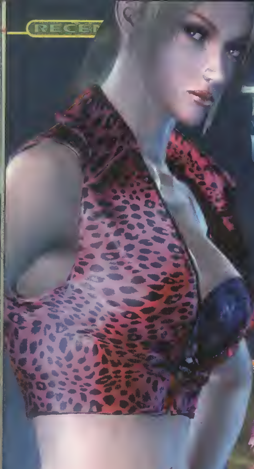
Jakieś ALE?

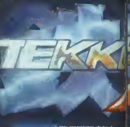
Z imprezki Redakcja nie chce mieć ani grosza, nie chce mieć również w związku z nią większych problemów. Nie możemy również brać za Was odpowiedzialności (zapłacić za ośrodek w razie pożaru). Grecze! Musimy zorganizować się sami!

Dziś mogę wstępnie nakreślić wymogi/założenia:

- wstęp mają tylko osoby pełnoletnie (chyba że ktoś pełnoletni weźmie odpowiedzialność za młodszego kolegę)
- musimy zawczasu zarezerwować jakieś domki, te jednak musimy najpierw znaleźć, oczekujemy propozycji (fajnie by było, gdybyśmy dostali zdjęcia)
- osoby zainteresowane przyjazdem musiałyby dokonać przedpłaty potrzebnej na zarezerwowanie domków (ew. zakup żarcia/picia)
- maksymalna liczba uczestników to... 200 (?) choć przy takich zasobach i tak nie widzimy większych szans dla ośrodka na przetrwanie)
- nie będę jakimś debilnym wodzirejem, sami proponujecie co robimy
- nie bierzemy odpowiedzialności za ośrodek, więc będą musiały się znaleźć osoby odpowiedzialne za poszczególne domki (najlepiej organizujcie się w grupy. Dziś trudno jest mi określić po ile osób, bo to będzie zależało od domków),
- ktoś z okolic mógłby przywieźć konsole/pady/Multi-Tapy

Wstępny termin to koniec września (weekend). Resztę musimy dograć sami. Liczę na Wasze opinie w listach/mailach/na grupie dyskusyjnej (również na stronie WWW na forum powstanie odpowiedni dział). Kto jest ZAINTERESOWANY, niech się wypowie, co o tym sądzi. [Sciera]





Tę datę zapamiętam chyba do końca życia... 28.03.02r... Tak samo, jak zapamiętałem 26.03.1998r., kiedy to miała miejsce premiera TEKKEN 3. Nigdy nie zapomnę tego uczucia, kiedy już tylko godziny dzieliły mnie od spotkania z wymarzonym, tak długo wyczekiwanym tytułem. Pierwsze, dokonywane z namaszczeniem odpalenie gry, moment, w którym to ujrzało się ostrą jak żyleta grafikę i powalającą na kolana animację, które wyprzedzały o kilka długości wszystko, co było na rynku... Oj, takich chwil nie ma wiele w życiu, wszak niezbyt wiele gier można by było tak wyczekiwać, jak właśnie kolejną część TEKKENa. Minęły cztery lata od premiery gry ukazującej trzecią odsłonę Turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści - dopiero teraz, dnia 28.03.2002r. na świat przybył następca.

Czwartek, wieczór... Odbiór przesyłki. Włączenie konsoli, spokojne ucałowanie płytki, która zaraz pogrążyła się w czeluściach PlayStation 2. Uściśnięcie ręki z siedzącym obok mnie Veronem... Wyczekiwanie w ciszy, aż pierwsze obrazy pojawią się na ekranie telewizora, a z głośników wydobędzie się dźwięk. Za chwilę zostanie przekroczona

TEKKEN 4 jest chyba najbardziej kontrowersyjnym tytułem w serii, krytykowanym nawet przez miłośników TEKKENa. Niektórzy go nie tolerują za dużą ilość błędów i złe wybalansowanie zawodników, inni zaś kochają za całokształt. Ten tytuł powinno się długo i wnikliwie testować, zanim się go oceni. No i spoko, z OGROMNĄ PRZYJEMNOŚCIĄ!!!

FiLa.

Obecna w TEKKENie 4 technika "Just Frame" wymaga, żeby dany przycisk został wciśnięty w odpowiednim momencie z bardzo dużą dokładnością, nawet co do 1 klatki animacji...

granica, za chwilę umysł całkowicie ogranie jedno: TEKKEN... Tej nocy wszyscy domownicy wiedzieli, że najlepiej będzie, jak szczelnie pozamykają wszystkie drzwi i zaniechają wszelkich prób uciszania i uspokajenia atmosfery panującej w moim pokoju. Polecam każdemu z Was, by przed włączeniem TEKKEN 4 tak samo jasno postawić sprawę przed rodziną: "tylko interwencja Policji będzie mogła mnie uciszyć". Tak, żeby nikt nie przeszkodził w celebrowaniu nadejścia tego Wielkiego Tytułu. Ostatnim razem odprawiłem podobne ceremoniały cztery lata temu. Niesamowite i przyjemne uczucie, które uświadamia, jak człowiek może kochać tą grę...

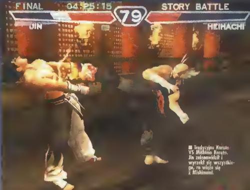
Od czasu trzeciego turnieju TEKKEN, na którym to nie udało się Heihachiemu schwytać Ogre'a, minęły 2 lata. Właściciel i przywódca Mishima Zaibatsu, potężnego imperium finansowego, chciał stworzyć nową formę życia, łącząc swój genotyp z genotypem Ogrea'a, lecz wszelkie próby zawiodły z powodu braku Devil Gene, genu diabła. Jedyną znaną mu osobą posiadającą Devil Gene jest Jin Kazama, pogromca Ogre'a, ale po wydarzeniach z końcówki trzeciego turnieju (patrz outro Jina w TK3) słuch jednak o nim zaginął. Zdesperowany stary Mishima, chcący za wszelką cenę zdobyć Devil Gene, postanawia odnaleźć zwłoki swego syna, Kazuya'i, którego własnymi dłońmi zabił na końcu drugiego turnieju TEKKEN. W trakcie poszukiwań wychodzi na jaw, że... Kazuya zyje, po tym jak został wskrzeszony przez tajemniczą firmę G Corporation. Gdy staremu Mishimie nie odaje się schwytac syna, stawia wszystko na jedną kartę (wszak jest już bardzo stary), decyduje się na zorganizowanie czwartego turnieju TEKKEN, stawiając całe Mishima Zaibatsu jako nagrodę dla zwycięzcy. Najlepszy wojownik, który pokona wszystkich przeciwników, będzie mógł przystąpić do walki z Heihachim. Jeżeli wygra - posiądzie całe, potężne imperium... Staruszek wie, że Kazuya z pewnością zdecyduje się podjąć wyzwanie.

Taką historią rozpoczyna się TEKKEN 4, który wreszcie doczekał się swej wersji na PS2, ukazując się na wiele obiecującej płycie DVD. Na samym początku wita nas wspaniałe intro znane z automatów, które zostało rozszerzone o sceny z debiutującymi w tej części postaciami, m.in. jedną z najpiękniejszych niewiast, jakie kiedykolwiek mogliśmy oglądać w mordobiciu. Mowa oczywiście o Christie, długonogiej, przesilcznie zaokrąglonej "tu i ówdzie" podopiecznej Edwarda "Małpy" Gordo, która oczywiscie walczy stylem capoeira. Czwarta część w wersji na PS2 przedstawia łącznie pięć, nieznanych jeszcze w uniwersum TEKKENa postaci. Tak pokaźna liczba nieznanych zawodników już na wstępie robi świetne wrażenie i podnosi temperaturę wygłodniałego maniaka serii. Niestety, radość jest przedwczesna, co odkryć można dopiero po bliższym przyjrzeniu się wszystkim debiutantom. Wspomniane Christie okazuje się być niczym innym, jak kobiecą kalką Eddy'ego (cóż, trzeba przyznać, że "bardzo kobiecą", i ponętną), która powstała wskutek pomyłki developerów, planowali oni bowiem przedstawić w najnowszej części TK kobiecą odmianę capoeiry i niestety, zbyt późno się zorientowali, że takowa nie istnieje - zaadaptowali więc dla Christie ciosy Edka i wstawili ją w jego miejsce. Jednak wraz z wersja PS2 "Małpa" powraca!! Wprawdzie nie jako nowy zawodnik, a tylko alternatywny "strój" dla Christie, lecz to i tak z pewnością zadowoli jego fanów. Miłośników capoeiry z pewnością ucieszy też bogaty repertuar nowych ciosów i możliwości (np. teraz można do woli przebywać w Grounded Position), jakimi obdarowano Christie/Eddy'ego w nowym TEKKENie. W identyczny, jak w przypadku Eddy'ego sposób stworzona została też postać młodziutkiej Miharu, obecnej tylko w wersji na PS2 koleżanki Xiaoyu; jest to po prostu alternatywny "strój" Ling. Jest jeszcze

STORY BATTLE
93

85
STORY BATTLE

70
STORY BATTLE



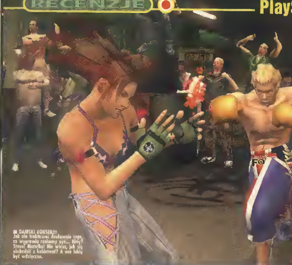
■ Tradycyjne Karate VS Mishima Karate. Jin znienawidził i wyrzekł się wszystkiego, co wiąże się z Mishimami.

MOJE TRZY GROSZE

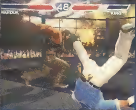
Seria **TEKKEN** osiągnęła mistrzowski poziom już na poziomie "trójki" i ulepszanie czegoś idealnego (prawie) jest trudne (i zgubne). Choć T4 to jedna z najlepszych mordoklepek, to zalicza zonka na płaszczyźnie innowacyjnej (Kali mi mówi, że ja się nie znam, bo w T4 dosłownie wszystko się zmieniło, A-H-A). Jeśli pogrywasz w **TEKKENa** tak jak ja (amator-lamer), to nawet nie interesuj się tegoroczną edycją - to jest tylko dla wyjadaczy o pseudonimach "Lei", "Jin", "King" albo Multi/Kali... Słowem - dla tekkenowych świrów. Gra wspaniała, ale... to już piąty raz!

8+

Sciorbi



■ DAMSKI BOKSER!!! Jak nie traktować dosłownie tego, co wyprawia rzekomy syn... Niny? Steve! Motołku! Nie wiesz, jak się obchodzić z kobietami? A one lubią być wdzięczne.

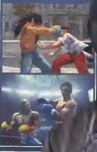


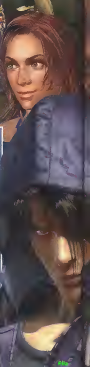
■ "Wcale się nie dziwię, że ten bydlak za[peep]ał Armor Kinga" - Marcin Trzciński po przegranej walce z Craigiem Mardukiem sterowanym przez Kaczkę.

wspaniale wyglądający robot Combot, który okazuje się być tak naprawdę niczym innym, jak ubogim krewnym Mokujina, który co walkę (nie rundę!) naśladuje losowo wybraną postać. Tak naprawdę nowymi postaciami są tylko potężny zawodnik Vale Tudo, morderca Armor Kinga - Craig Marduk (BYDLĘ JEST WYŻSZE O GŁOWĘ OD PANDY!) oraz zawodowy bokser, Steve Fox! Ten ostatni jest nie tylko zupełną nowością dla całej serii, lecz także jedną z najbardziej oryginalnych postaci występujących w mordobiciach. Jak na prawdziwego boksera przystało, Steve do walki wykorzystuje tylko swoje pięści - co więc z przyciskami X i O, które w TEKKENach odpowiadają za kopnięcia? He! Tutaj to Namco się naprawdę popisało, gdyż za pomocą ich różnych kombinacji z kierunkami wykonujemy wszelkiego rodzaju bokserskie uniki!!! Steve jest po prostu potężny!!! Jednak nie zmienia to faktu, że nagle z pięciu nowych postaci zrobiły się tak naprawdę tylko dwie. I tutaj Namco zaskakuje nas po raz kolejny, tym razem poprzez... postać Jina Kazamy!!! Po tym, jak został on niemalże zamordowany przez własnego dziadka (czyli Heihachi'ego) pod koniec TK3, uciekł od świata i postanowił zmyć z siebie jakiekolwiek ślady pokrewieństwa z Mishimami - nawet oduczył się ich stylu walki i zabrał się za tradycyjne karate!!! JIN W TEKKEN 4 JEST ZUPEŁNIE NOWĄ POSTACIĄ!!! Aby nim grać, trzeba CAŁKOWICIE zapomnieć, co i jak się nim wyprawiało w TK3/TTT i od zupełnych podstaw poznać jego obecne możliwości - a te tkwią w nim ogromne. I powiem więcej: ten gościu i tradycyjne karate wprost IDEALNIE pasują do siebie, aż przyjemnie ogląda się te wszystkie jego króciutkie, artystycznie wykonywane serie ciosów! I jeszcze jedna sprawa. Jin już nie ma

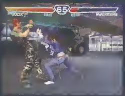
FMV

■ Outra dla Niny, Lota i Steve'a są ze sobą powiązane, przedstawiają to samo wydarzenie, lecz z różnych punktów widzenia. Ponadto różnią się zakończeniami. Tak samo jest z trójcą Jin-Kazuya-Heihachi. Generalnie rzecz biorąc, poza nielicznymi wyjątkami, filmiki końcowe dla postaci są kijowe.





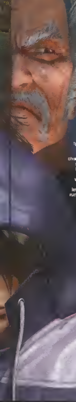
STAGE 2 00:22:65
81
BATTLE
LAW



STAGE 3 00:41:66
87
STORY BATTLE

ciosu Electric Wind GodFist (jak i wielu innych), lecz zamiast niego - Electric Wind Hook Fist, który wprawdzie nie jest juggle starterem i w dodatku trafia na high, ale za to wygląda po prostu BOSKO, jest jednym z najlepiej wyglądających ciosów w całej serii TEKKEN.

To były nowe postacie - jeżeli zaś chodzi o znanych już wojowników, to w skład TK4 wchodzą: Hwoarang, Kazuya (teoretycznie osłabiony), King, Marshall Law (nie Forrest z TK3!), Lee ukrywający się początkowo pod pseudonimem Violet, Lei, Julia, Heihachi, Kuma/Panda (po kiego grzyba dołożyli misków???), Bryan, Nina, Paul (oklapnięte włosy!), Xiaoyu i Yoshimitsu. Oczywiście każda z tych postaci została wzmocniona prawdziwą MASĄ nowych ciosów. Postacie zostały niezwykle dopakowane pod względem możliwości ofensywnych i naprawdę znacznie różnią się od swych wcieleń z poprzednich części! Drący japę głośniej niżli sam Bruce Lee, Marshall Law ma teraz dwie różne postawy, z których może wyprowadzać KIPIĄCE energią ciosy, King został obdarowany różnymi pojedynczymi ciosami oraz combosami, które przechodzą w rzuty (nowość!), zaś potencjał Yoshimitsu wzrósł do tego stopnia, że teraz ta postać w rękach sprawnego gracza przemienia się w czysty chaos, psychopatę szalejącego po ekranie!!! Zmieniły się też charakterystyki niektórych ciosów, a gra w wyraźny sposób stała się znacznie bardziej agresywna, nastawiona na ofensywę.



3 GROSZE TEKKENOWEGO MANIAKA

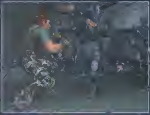
Pierwsze wrażenia, wyniesione po godzinnej sesji - niekorzystne. [illegible] kanciasty design nowych postaci, dziwne menu, [illegible] poruszanie się po arenach 3D. Jednak w miarę upływających godzin, do nowego "TeKa" naj[illegible] w świecie przyzwyczaiłem się. Za [illegible] wyrzuciłem na dobre nasz myśl, że TTT przyniósł ze sobą sporą innowację w postaci TAGowania, tak TK4 to "to samo". O, nie! Nic z tego! Dzięki interaktywnym elementom otoczenia i przeszkodom, walka nabrała rumieńców, a to, co można wyprawiać z nieudolnie broniącym się przeciwnikiem przyszpilonym pod ścianą, pozwolę sobie określić mianem MASAKRY! Niestety grafa nie umywa się do tej z DOA3 (ciemne tekstury), w związku z czym prawdopodobnie żadna bijatyka na PS2 już nie da rady. Podsumowując TK4 to porządny tytuł, aczkolwiek starych wyjadaczy nie zaskoczy tak, jak [illegible] po [illegible] żółtodzioba. Przyznaję zatem ocenę "w tym przypadku maksymalną" (kolejny sequel). (...) PS Jin kozakiem nad kozaki!!! [hiv]

9

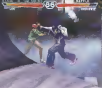
HiVlolag

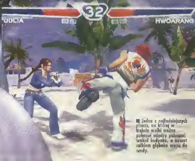
TEKKEN POTĘŻNIE ZMIENIŁ SIĘ!!! TO NIE JEST TA SAMA GRA!!!

O czym mocno zaważył też fakt, że tak naprawdę to dopiero TERAZ TEKKEN WKROCZYŁ W TRZECI WYMIAR! Walka nie toczy się już na tym doskonale znanym, nieskończenie wielkim, płaskim podłożu, lecz na prześlicznych, trójwymiarowych, często naprawdę ogromnych i nieregularnych w kształcie (nierówności terenowe mają wpływ na charakterystykę ciosów i juggle) arenach, po których w bardzo wygodny sposób możemy się swobodnie poruszać - trzymając po prostu dany kierunek. Przez to zmieniły się nieco zasady sterowania (aby kucnąć, należy dać skos dół-przód lub dół-tył) i kombinacje, dzięki którym wykonuje się niektóre ciosy. Zmiany dotknęły także i systemu rzutów, który został w TK4 wzbogacony o tzw. 'position change' - naciskając lewą rękę + lewą nogę + wybrany kierunek (czyli łącznie kwadrat+X+kierunek) łapiemy wroga i popychamy w wybraną przez nas stronę, mogąc nawet zamienić się z nim miejscami. Ma to ogromne znaczenie, ze względu na obecność na planszach różnych ścian, barierek i obiektów (np. palma na plaży), dzięki którym możliwe stały się



■ TEKKEN FORCE ASSAULT jest bardzo dobrym dodatkiem, o w dodatku niezbyt łatwym. Na ekranie może znajdować się nawet 13 walczących z Tobą postaci!

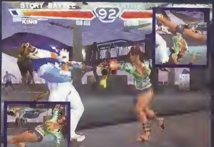




■ Jedna z najładniejszych plansz, na której w trakcie walki można pobiegać między palmami, wokół budynku, a nawet całkiem głęboko wejść do wody.

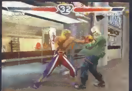
specjalne, mordercze wall combos - mają one miejsce, gdy porządnie wystrzelimy plombę we wroga, po której mocno uderzy w ścianę lub jakąś przeszkodę, co pozwala nam kontynuować combosa w najbardziej perfidny sposób. Adekwetnie, system walki wzbogacił się o specjalne tech-rolle wykonywane przy uderzeniu w ścianę (nie zawsze są one możliwe).

Graficznie TK4 prezentuje się po prostu wy-śmie-ni-cie, wszystko wyświetlane jest w 60 klatkach na sekundę, przedstawiając graczowi przed oczami przepiękny, tętniący życiem i kolorami, ostry jak żyleta, pozbawiony jakichkolwiek problemów z aliasingiem obraz. Plansze, na których przyjdzie nam walczyć, wyglądają POWALAJĄCO, a nie dość, że wykonane są z ogromną dbałością o szczegóły, to w dodatku niektóre z nich są tak cholernie rozległe, że wyróżnia się na nich nawet trzy, oddalone od siebie punkty, w których może rozpocząć się walka. Dżungle z bajorkiem (jak ta woda wygląda!!! Aj jaj jaaj!!!!!), słoneczna plaża z licznymi palmami, hangar, w którym unosi się zimna mgła, dach wieżowca, wokół którego krąży helikopter, podziemny parking, centrum handlowe, oświetlone neonami i lampami ulice metropolii - plansze zadziwiają rozmachem wykonania, zawierają elementy, które można zniszczyć w trakcie walki, a także - bardzo dużą ilość kibiców oglądających nasze walki. A jakość tekstur? NIE MAM PYTAŃ! Gra wygląda po prostu boskol Jedynie wymodelowanie postaci, choć niezmiernie dobre, nie zachwyca - za to nadrabiają one wszystko bogatymi strojami i przepięknymi teksturami.



■ Dekolt Christie jest bardzo głęboki, a panna w trakcie walki strasznie szaleje, więc... Nie zapomnijcie o nagrywaniu Replay'ow!

■ Oto jedna z dwóch kata Jina. Tego, jak goście się poruszą, nie da się opisać - to trzeba zobaczyć! Super muzyka!



Gdy dostałem w łapska TEKKENa 4, postanowiłem, że nie odważę się o nim nic napisać, zanim nie rozegram minimum 1000 walk. Tak też uczyniłem. TK4 mnie po prostu ROZPIER NICZYŁ - i chciałbym tu przekląć, by oddać choć część emocji, lecz na łamach magazynu tego uczynić nie mogę. Najszybszy, najbardziej dynamiczny z całej serii, TK4 jest grą bardzo kontrowersyjną i nie pozbawioną błędów, i to w niemałej ilości. Wprawdzie rozegrałem ponad 1000 walk, lecz w krótkim czasie (TK4 wyszedł w końcówce prac nad nowym numerem). W porozumieniu ze Ścierą postanowiliśmy więc podzielić recenzję - tutaj się kończy jej część pierwsza. Druga część recenzji, wytknięcie wszystkich niedociągnięć, podsumowanie i

OSTATECZNA ocena dla tego cudownego mordobicia (o tak!) będzie w przyszłym numerze. Ocena, którą tu widzicie, może za miesiąc być wyższa - wtedy byłaby już oceną, której PE nie wystawi bez naprawdę dogłębnego przebadania i uzasadnienia. Więc... ciąg dalszy za miesiąc!).

BETAWERDYKT KALI

NAMCO BIJATYKA

GRYWALNOŚĆ:

1 or 2 Players

DUAL SHOCK 2

PS2 Memory Card 142KB

9

8

9+

PLUSY	MINUSY
▲ plansze	▼ błędy, które chyba były w STAREJ wersji automatu
▲ interaktywny ranking	▼ zbyt mało dodatków wobec wersji arcade
▲ Tekken Force Assault	▼ niektóre Plansze bardzo

OCENY ZGREDZIOLE KUJOT 9 CDX 9 STAR [illegible]

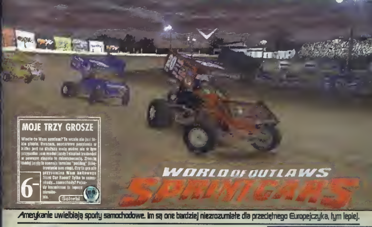
NOŚNIK DVD

3 GROSZE MUTKA

No i jak wypada TK4 w zestawieniu z konkurencją? Echem... Prawdę mówiąc zgadzam się z bardzo liczną rzeszą Graczy, którzy zawiedli się na "czwórce" i przeszli do obozu VIRTUA FIGHTER. U mnie flagowy tytuł NAMCO przegrał w wyścigu o "numer 1". Dlaczego? Walka jest jeszcze szybsza, a przez to cholernie "robotyczna", do tego zawodnicy nieznacznie wzbogacili swój repertuar, a zasada mówiąca "większe korzyść z ciosu = większe ryzyko" wciąż nie obowiązuje w tej grze (tak samo jak balans postaci). Wrażenie nienaturalności potęguje też bardzo żywa kolorystyka i mangowość zawodników, do tego grawitacja jest śmieszna... jup, ale to samo. Muzykę zbiedzono maksymalnie, design niektórych fighterów się "spedalił", a odgłosy w porównaniu do tych z VF4 zasysają. Jednak, abstrahując od licznych minusów, grafika prezentuje się bardziej estetycznie niż w VF4, ściany są fajne, a możliwości kombinowania i grywalność - przeogromne (poprawiono wiele ciosów, których wreszcie jest sens używać). TEKKEN to nadal wspaniała gra, ale konkurencja tym razem podniosła poprzeczkę zbyt wysoko. Moja opinia - VF4 i DoA3 rulą, natomiast TK4 jakoś "mniej rula"... □

9-

Mutek



MOJE TRZY GROSZE

Wiecie co Wam powiem? To wcale nie jest takie głupie. Owszem, nascarowe pływanie w kółko jest na dłuższą metę nudne ale w tym przypadku sam model jazdy i stopień trudności w pewnym stopniu to rekompensują. Zresztą model jazdy to esencja terminu "pedling" ([illegible] stop). Czy ta gra nie przypomina Wam kultowego Stunt Car Racer? Tylko te samochody... samochody? Pojazdy kosmiczne to lepsze określenie.

6-

Sclerhi

Amerykanie uwielbiają sporty samochodowe. Im są one bardziej niezrozumiałe dla przeciętnego Europejczyka, tym lepiej.

Amerykańscy patrioci uwielbiają gromadzić się na ogromnych stadionach pod pretekstem kibicowania podczas zawodów NASCAR (w Stanach - numero uno), co by bez wyrzutów sumienia opychać się hot-dogami i popcornem, w głębi duszy licząc na jakąś megakraksę, ciała fruwające ponad trybunami. Albo dragstery - jak już taki się rozpadnie na kawałki przy prędkości rzędu 450 km/h, to nie będzie co zbierać. Jednym z dziwacznych sportów samochodowych, wielbionych przez Amerykanów tuż po NASCAR, jest "sprint car racing", o którym traktuje recenzowana gra.

■ Jeśli lubisz jeździć w kółka, do tego kochasz szutrówki - atakuj.

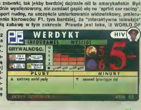
Po owalnych torach ścigają się śmieszne maszyny o potężnych, 800-konnych silnikach. Przyozdobione są w charakterystyczne spojlery oraz nieproporcjonalne ogumienia. Dlaczegóż to? Ano dlatego, iż wyścigi odbywają się tylko i wyłącznie po owalnych torach, a że ich nawierzchnia to szutr i błoto - jedynie dzięki takim zabiegom są w stanie trzymać się podłoża, w przeciwnym razie z pewnością by odleciały. Specyfika wyścigu jest już Ci zatem znana: ganianie w kółko, teoretycznie bez celu. Jednak i ten istnieje. Jako że fury potrafią być mocno podsterowne, często dochodzi do stłuczek, kolizji, ew. kraksa na miarę WTC! Czy rywalizacja ma jakikolwiek sens, czy kryje się za nią jakaś strategia? Cały pic polega na tym, aby na prostym odcinku okrążenia maksymalnie się rozpędzić, natomiast podczas pokonywania łuku stracić jak najmniej z prędkości. Odkrywcza, nieprawdaż? Hiehie! A jednak coś w tym jest - z racji panującego na torze tłoku, sztuka ta do najłatwiejszych nie należy. Tym bardziej, że okiełznanie maszyny sunącej niczym motor po żużlu wymaga praktyki, bowiem nieuważna jazda kończy się kontaktem z ciałami obcymi, w efekcie czego cierpią przede wszystkim wątłe spojlery, a co za tym idzie - sterowność pada na pysk.

Oprócz standardowych opcji Championship, Single Race i Time Trial, gra została uposażona w tryb kariery. W nim to musisz doskonalić swoje umiejętności poprzez praktykę "na sucho" - przed wyścigami właściwymi, doglądać terminów swoich występów, zakręcić się za sponsorami, z kolei za wygrywaną kasę naprawiać, upgrade'ować oraz nabywać nowe, bardziej dopasione pojazdy, aby móc stawać w szranki z coraz mocniejszymi rywalami. No, 'menadżer' pełną gębą. W kwestii oprawy audiowizualnej nie mam zbyt wiele do powiedzenia, gdyż ta stoi na niskim poziomie (ech, po łbie wciąż mi jeździ X-owy WRECKLESS...)

Best Lap
Lap Times
01 00'00"00
02 00'00"00
Pos
11 / 12
Lap
01 / 06
Total Offs
06

■ Wewnątrz spoko jest - nie widać tego badziewia którym kierujesz (można sobie wyobrazić coś innego, np. że wyprzedzasz kosmitów nowym modelem Subaru :)

Europa ma swoje zabawki, tak jakby bardziej dojrzałe niż te amerykańskie. Być może jestem solidnie wyalienowany, ale zamiast gapić się na 'sprint car racing', w rzeczy samej sport nudny, na szczęście umiarkowanie widowiskowy, preferuję oglądać zmagania kierowców F1, tym bardziej, że "interaktywne telewizja" pozwala na niezłą zabawę w tym zakresie. Prawda jest taka, iż WORLD OF OUTLAWS SPRINTCARS 2002 to gra wydana przez Amerykanów i dla Amerykanów, toteż zdołała przykuć moją uwagę na mniej więcej dwie godziny, po czym - znużony - zdecydowałem wyjść na piwo. Tak też się stanie. □



WERDYKT

INFOGRAMES | WYŚCIGI

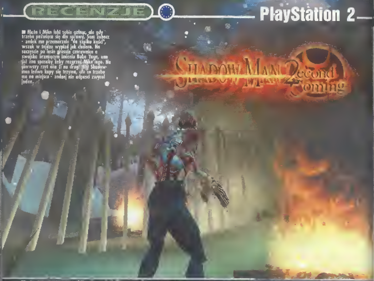
GRYWALNOŚĆ

5

6

5-

PLUSY	MINUSY
▲ szutrowy model jazdy	▼ nuuuuda! (przeciągam się)



■ Może i Mike lubi sobie gnić, ale gdy trzeba poświęca się dla sprawy. Sam zobacz - zadek mu przemarzał "do szpiku kości", wszak w tajdze wypizd jak cholera. Na szczęście po lesie grasuje czarownica o swojsko brzmiącym imieniu Baba Yaga, una już zna sposoby żeby rozgrzać Mike'ingo. Na pierwszy rzut oka (i na drugi [illegible]) Shadowman ledwo kupy się trzyma, ale co trzeba ma na miejscu - żadnej nie odpuści zwyrol jeden.

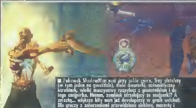
Seria SILENT HILL klimatem miażdży orzeszki, jest jednak pewien tytuł depczący jej po piętach. Kojarzysz ponurą krainę umarłych, gdzie w rzekach zamiast wody płynęła krew? Pamiętasz udźwiękowienie jeżące włosy na zadku? Taaa, pierwszy SHADOWMAN niezły był, zwłaszcza na DC. I oto, ku uciesze fanów, czarnoskóry "Immortal voodoo warrior" powraca.

Od ostatniego pogromu w krainie umarłych Michael LeRoi zmienił się nieco - [illegible] w wymiarach 2x2 metry, posturą oraz sposobem poruszania się przypomina teraz goryla, spasł się na gębie - gdyby nie znajomy głos i groźnie połyskująca w promieniach słońca glaca, nie zgadłbyś, że to ten sam koleś. D[illegible] przy każdej okazji wtrynia głupie teksty, niczym burak pokroju Duke'a, [illegible] to pod postacią ShadowMana prezentuje się bardzo korzystnie: wszystkie [illegible] wywalone na wierzch, zwisające z nich krwawe strzępy skóry, resztki mięsa pokrywają jedynie ramiona i ryło. Upiorną wersją bohatera poruszamy się po zmroku oraz w krainie umarłych (Deadside), ludzką za dnia. Słońce i Księżyc naprawdę wędrują po niebie, tyle że czas jest przyspieszony. Po zdobyciu [illegible] zegarka możemy sami go ponaglać (fajna sprawa: idziesz do [illegible], przekręcasz wskazówki i cyk - fajrant!), co pozwala na ciągłe granie [illegible] ShadowManem - pod postacią umarlaka jest znacznie bardziej przydatny (może używać magii, nie musi się przejmować oddychaniem nurkując w głębinach itd.), żywy Mike potrzebny jest jedynie do przetaszczenia kamiennych bloków. No i dobrze - jako pozbawiony wnętrzności truposz jest o wiele ciekawszym bohaterem.

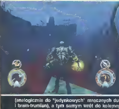
Historia opowiedziana na SM2 stanowi popłuczyny wymietającej "jedynki" - światu znów zagraża apokalipsa, tyle że zamiast Legiona mamy tu "edka" imieniem Asmodeus, zamiast psychopatycznych, seryjnych morderców - demony. Niestety, brak tu spójności fabuły, wątków, które w ciekawy sposób wiązały by te wszystkie postacie ze sobą. Rolę Mike'a także spłycono, w 2ECOND COMING nie dowiemy się niczego nowego o tej postaci.

Rozgrywka uległa uproszczeniu. Poziomy są znacznie mniej zakręcone od tych z części pierwszej, teraz zazwyczaj przechodzi się je z marszu, bez konieczności teleportowania się w późniejszej fazie gry do odwiedzanych już lokacji. Zbiera się w danym etapie wszystkie klucze-Sigile (ostatniego strzeże przeważnie boss) potrzebne do otwarcia kolejnych rozdziałów księgi zwanej Codex

■ "Piwo i szmatę poproszę..." Ulubiona knajpa ShadowMana zwie się "Wild at Heart" (Lynch?), tylko gdzie się podział Baby Pace? Cóż, Baby "stracił głowę" i niestety nie załapał się. Szkoda, bo pasowałby tu jak ulał.



■ Pukawek ShadowMan nosi przy sobie sporo. Trzy pistolety (w tym jeden na gwoździe), dwie dwururki, automatyczny karabinek, wielki maszynowy rozpylacz z granatnikiem i do tego snajperka. Hmmm, zombiak strzelający ze snajperki? A zresztą... większe kity nam już developerzy w grach wciskali. Dla graczy z zaburzeniami przewidziano siekierę, maczetę i wysuwane pazury a'la Predator.



(analogicznie do "jedynkowych" mrocznych dusz i bram-trumien), a tym samym wrót do kolejnego świata. Owych kluczy jest trzykrotnie mniej niżli dusz w części pierwszej (pięciokrotnie mniej pakujących postać Cadeauxów), co rzutuje na długości zabawy - giarkę spokojnie łyka się w 18 godzin. ShadowMan nie zdobywa już w czasie przygody żadnych umiejętności, co gorsza - nawet tych z części poprzedniej nie posiada. Zadanie zazwyczaj sprowadzają się do biegania w poszukiwaniu otwierających dalszą drogę wajch, ew. do wysadzenia blokującej ją ściany, zapomnij o zagadkach. Mike ma do odwiedzenia sześć rozległych poziomów, z czego zaledwie dwa ostatnie są umiejscowione w Deadside - tutaj autorzy szczególnie przycisnęli, umożliwiając np. wycieczkę "łódką" po jeziorze wypełnionym krwią. Pozostałe lokacje momentami też są niezłe (weźmy ruiny cerkwi w pokrytej śniegiem puszczy), ale niestety jest tego zbyt mało. Brakuje tu rozmachu, którego można zakosztować w DMC czy SOUL REAVER 2.

Czym była by kraina umarłych bez tych ostatnich właśnie. Paleta się tego sporo: leniwie drepczą zombiaki, fruwają skrzydlate maszkary, biegają uzbrojone w potężne szczęki, rybopodobne gadziny. Tyle że wszystkie one robią za statystów, ogólnie mówiąc - głąby do kwadratu, jedynie w grupach mogące dać się we znaki. I nie wszystkie pasują do gry - mało straszne są i tyle, rozwalasz takiego dziwoląga ziewając. Fajny jest patent z nawalaniem z dwóch obrzynów na raz (teraz w Deadside można używać wszystkich broni palnych, nie tylko shadow guna), ale po tym co działo się w DMC takie przepychanki już mniej rajcują - starciom brak nieco powera. Sprzętu jest od cholery: rozmaite flinty, do tego dorzuć magiczne bronie voodoo oraz przydatne do molestowania bossów i usuwanie różnego rodzaju barier klamory. W sumie będzie tego ponad 20 sztuk - jest w czym wybierać.

Graficzka mogłaby wyglądać nieco lepiej. Bohater wykonany jest całkiem przyzwoicie, tylko biega jakby go coś w gaciach uwierało. Przeciwnicy popylają zazwyczaj bez gaci, ale też tak jakoś koślawo, w dodatku nie opływają w nadmiar polygonów.

MOJE TRZY GROSZE

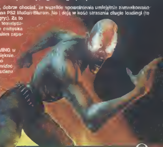
No, nareszcie, długo czekałem na kontynuację przygód Mike'a I, co najważniejsze - nie zawiodłem się! Nad pierwszą częścią spędziłem bardzo dużo czasu (wynik 100%) to również gwarantuje kilkadziesiąt godzin doskonałej zabawy. SHADOW MAN 2 jest grą bardzo długą, odkrycie "wszystkiego" zajmuje sporo czasu (levele są bardzo rozległe i trzeba je najpierw poznać). Jedynie do grafiki można mieć zastrzeżenia - jest trochę plastikowa, za bardzo kolorowa (muza i odgłosy stoją na wysokim poziomie). Szybko można się jednak przyzwyczaić i nawet "rwąca" animacja przestaje przeszkadzać. LICZY SIĘ TYLKO KLIMAT!!! A tego w dwójce nie brakuje. [pax]

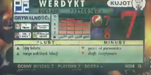
8

Tego dnia ShadowMan miał piękny sen: - Mike cholera by cię! Wziąłbyś się za jakąś robotę, zobacz w jakim chlewie z dzieciakami mieszkam, rzygać się chce - wrzeszczała Nettie. Mike pociągnął łyk browca opróżniając tym samym pół puszki i zmienił kanał...

Animacja specjalnie płynna nie jest, dobrze chociaż, że wszelkie spowolnienia umiejętnie zamaskowano jakże chętnie stosowanym w grach na PS2 Motion-Blurem. No i dają w kość strasznie długie loadingi (to chyba najstraszniejszy element tej gry:). Za to całkiem niezła jest muzyka, pasuje tematycznie do danej lokacji, szczególnie celtycka melodia z delikatnym żeńskim wokalem zapada w pamięci.

Gierka jest dobra, ale 2ECOND COMING w porównaniu do części pierwszej mięknie. Brakuje jej specyficznego, mocnego klimatu pierwowzoru. W "jedynce" widać było fascynację twórców tematem, udane zapożyczenia z filmów (kto widział "Angel Heart", "Czas Apokalipsy", "Milczenie Owiec" i zna "jedynkę" ten wie o co chodzi). W 2ECOND COMING brak tych wszystkich smaczków, gra sprawia wrażenie sequela nastawionego tylko na kicj[illegible]



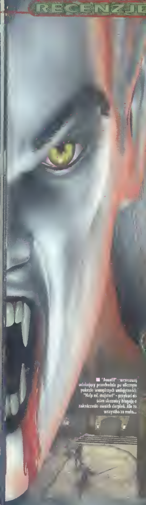

PS2
WERDYKT
KUJOT
AKCJA/PRZYGODOWA
GRYWALNOŚĆ:
10
8
6
4
2
7
8
7

PLUSY	MINUSY
▲ fajny bohater	▼ gorsza od pierwowzoru
▲ design niektórych lokacji	▼ długie doczytywanie

OCENY MYSZAQ 7 PLAYMAN 7 SCIERA -

BLOOD OMEN 2

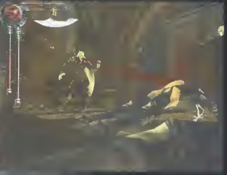
THE LEGACY OF KAIN SERIES



Kain powrócił! Największy "madafaka" średniowiecza, bezwzględny krwiopijca, żądny zemsty wampir znów przemierza Nosgoth w poszukiwaniu ofiar! A powód do owej zemsty ma wyraźny - jego armia wampirów została zniszczona, a on sam pokonany przez potężnego lidera ludzkości - Saratana. Ludzie przejęli rządy nad Nosgoth, spychając wampiry do podziemia i dawni łowcy stali się ofiarami, zmuszonymi do utworzenia ruchu oporu, którego jedyną nadzieją stał się właśnie Kain. Nie tak łatwo zabić wampira, zwłaszcza tak potężnego, dlatego po jakimś czasie nasz ulubieniec powrócił do świata "żywych inaczej", aby upomnieć się o swoje dziedzictwo. Tak właśnie rozpoczyna się właściwa kontynuacja wydanej przed laty pierwszej części sagi LEGACY OF KAIN, której wydarzenia rozgrywają się jeszcze wiele wieków przed dwuczęściową już serią SOUL REAVER. No właśnie - taki rozrzut czasowy pomiędzy wydarzeniami dał twórcom spore pole do popisu i pewnie na tych czterech już odsłonach cykl się nie zakończy. Czy to dobrze - to zależy, gdyż jeśli kolejne części sagi mają być podobne do owej najnowszej, to lepiej niech wcale nie powstają, gdyż grze tej wiele brakuje do świetności jej poprzedniczek.

Jeśli chodzi o oprawę graficzną, to porównania z drugą częścią cyklu SOUL REAVER jest tej jak najbardziej na miejscu - i tu od razu widać przewagę tamtej pozycji nad BLOOD EN 2. O ile samo otoczenie prezentuje się nienagannie (chociaż w sumie wszelkie doróbki maskują wszędobylskie ciemności), architekturą przywołując skojarzenia z HEVILem (ta ciasna zabudowa końca XIX wieku), to wykonanie postaci woła o pomstę piekło? Taką ilość kantów ostatnio widziałem w grach na PSX'a, w oczy rzuca się również słaby Motion-Capture, a efekty specjalne towarzyszące poszczególnym zdolno- są ledwie zadowalające. Na szczęście pod względem dźwiękowym nie można się przyczepić, muzyka i odgłosy tworzą odpowiedni klimat, a wokale użyczane poszczególny ohaterom (jest wśród nich również "staruszek" Vorador) pasują do ich charakterów (zwłaszcza Kaina). Niestety, prawdziwą piętą achillesową tej pozycji jest system, na którym opiera się cała rozgrywka. O ile pierwszy BLOOD OMEN oferował opartą na bogatej tabule szeroką eksplorację wzbogacaną częstymi walkami, zaś SOUL REAVER prócz fabuły

Najsłynniejszy po Drakuli krwiopijca powrócił - szkoda tylko, że przygoda, do której trafił, nie dorównuje jego apetytowi na świeżą krew.



■ "Aaaa!!!" - wrzeszczą uciekający przechodnie po efektownym pokazie wampirzych umiejętności. "Help mi, majster!" - przykuci do ścian skazańcy błagają o zakończenie swoich cierpień. Ale to wszystko za mało...

■ Fajnie jest być wampirem - siła dziesięciu chłopa, można stawać się niewidzialnym, opanowywać umysły lub też latać jak goście z "Matrixa"... tylko ci głupi ludzie od razu drą ryja, gdy się jakiegoś kmiotka ubije. Co to - napić się nie można? Cholerna praktyka!

koncentrował się na rozwiązywaniu zagadek, tak tutaj mamy do czynienia z prymitywnym zlepkiem tych dwóch rozwiązań. Eksploracji nie ma tu prawie wcale - podróż Kaina jest liniowa aż do tego stopnia, że dostępu do wcześniej odwiedzonych miejsc bronią zamykające się na głucho drzwi lub włączające na powrót pola siłowe, czy też w końcu niewidzialne "ściany" zatrzymujące nas w przypadku chęci wykroczenia poza granice. Idziemy więc cały czas do przodu, otwieramy kolejne bramy i bawimy się prostymi zagadkami logicznymi. Najczęściej mamy do czynienia z najprostszymi zadaniami - "przesuń dźwignię, a otworzą się drzwi" lub "przesuń skrzynię, aby gdzieś wskoczyć" - i choć z czasem dochodzą bardziej skomplikowane motywy, to i tak nie trzeba wiele kombinować, zwłaszcza że Kain obdarzony został zaledwie trzema specjalnymi umiejętnościami: skakaniem na dłuższe dystanse, opanowywaniem umysłów oraz telekinezą. Blado, blado to wypada na tle poprzedników. Jeśli chodzi o fabułę, to też nie ma się czym podniecać - coś musiało zostać wymyślone i tylko świetne dialogi ratują zbyt naciągane czasami wątki (Ruch Oporu Wampirów - toż to śmieszne!). W sumie to nawet wystarcza, gdyż BLOOD OMEN 2 jest grą koncentrującą się przede wszystkim na walkach. Jak powszechnie wiadomo, Kain to osobnik lubujący się w zadawaniu śmierci na różne sposoby, więc robi częsty użytek ze swoich szponów lub wszelakiego oręża, chociaż tutaj trochę się zawiodłem na jego repertuarze. Co prawda podczas wykonywanych poprzez podejście w niewidzialności "fatality" widzimy skręcane karki, wyrywane serca i latające głowy, zaś po złapaniu przeciwnika "za fraki" możemy go obić po mordzie, trochę podziurawić żelazem lub po prostu rzucić o ścianę, tak w czasie normalnego starcia, do którego przystępujemy najczęściej, możemy jedynie wyprowadzać 3-ciosowe combo, posiłkując się od czasu do czasu jednym z trzech, różniących się tylko mocą (i prezentacją) ataków specjalnych. Walki takie są w dodatku strasznie schematyczne - albo przeciwnik łyka prawie każdy cios i jest to właściwie egzekucja, albo blokuje i unika większości ataków, a wtedy po prostu to my przechodzimy do defensywy, czekając na naładowanie się paska nieblokowalnego "speciala". Oczywiście, rywale również stosują ataki "unblockable", wtedy w sukurs przychodzi nam umiejętność "skoków w bok" i tylko w tym przypadku gra stawia nam jakie takie wyzwania. Na szczęście autorzy nie zapomnieli o najbardziej rajcującym motywie przygód naszego ulubieńca, a mianowicie o... wysysaniu! Nie ma to jak dobrze się napić po wyczerpującej walce, dlatego posoka raźno tryska ze stygnącego trupa wprost do ust spragnionego Kaina. Krew pobierana od owych przymusowych dawców stanowi dla naszego wampira nie tylko źródło siły życiowej, lecz również doświadczenia, które wraz z pobieraną ze specjalnych skrzynek energią (kto to wymyślił?!), pozwala Kainowi na zwiększanie ilości punktów życia.

Jak na pozycję stanowiącą właściwą kontynuację rozpoczętej przed wieloma laty sagi LEGACY OF KAIN, BLOOD OMEN 2 nie spełnia pokładanych w tym tytule oczekiwań. Przeciętne wykonanie, totalna liniowość akcji, trywialne zagadki oraz schematyczne walki to nie jest to, na co wyczekiwałem. Co prawda rozgrywka nawet wciąga, choć w dużej mierze tylko ze względu na postać głównego bohatera, gdyż nawet klimat zrobił się jakiś popaprany, głównie przez umiejscowienie akcji w wieku maszyn, które nawciskano gdzie tylko się dało. Wielki Kain zasługuje na coś lepszego!

WERDYKT STAR

EIDOS PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:

10 8 6 4 2

godzina dzień tydzień miesiąc

6 8 **7-**

PLUSY	MINUSY
▲ wysysanie	▼ totalna liniowość akcji
▲ słuchanie	▼ słabe wykonanie
▲ teksty Kaina	▼ proste zagadki

OCENY ZGREDZIOLL, MYSZAQ 7-

POLOWANIE Z APARATEM...

FATAL FRAME

Wizyta w starym domu pełnym duchów - nudny i mało odkrywczy standard? Nawet nie zdajesz sobie sprawy, jak japoński developer potrafił ująć ten temat, jaki klimat stworzył... Panie i Panowie - czas zacząć się BAĆ!

Historia oparta na faktach... Taki napis widnieje pod logiem gry. Uderza niemal na wejściu. Podobno rytuał, który stanowi motyw napędowy fabuły FATAL FRAME, ma swoje korzenie w mrocznej historii japońskiego folkloru. Ja tam nie wiem - nie sprawdzałem, ale jeśli to prawda, to przyznam, że zaczynam coraz uważniej patrzeć na małych, wesołych żółtych ludzików... Zresztą oceń to sam. Krąg prastarych kapłanów zakłada ofiarze liny na ręce, nogi i szyję. Układa ją w specjalnie wyznaczonym do tego ołtarzu. Kilku członków bractwa chwyta za koniec każdego sznura... Ciągną... Aż do rozerwania ciała. Hmmmm... Sam przyznasz, że chyba warto bliżej przyjrzeć się temu tytułowi, co?

Fabuła jest dość ciekawa, choć bez specjalnych fajerwerków. Oto młody chłopaczek dostaje propozycję współpracy ze słynnym dziennikarzem - ma zebrać materiały do jego nowej książki. Chodzi o stary dom, który kiedyś krył tajemnice rodu Himuro... Kiedy jednak zaczyna kolekcjonować coraz bardziej niepokojące dokumenty, w efekcie czego odwiedza zrujnowaną posiadłość, wszelki ślad po nim ginie... Na poszukiwania rusza więc jego siostra - Miyu. Co ciekawe, początkowo sterujesz koleżką, obserwując wszystko w tonacji czarno-białej, jakby uczestnicząc w retrospekcji. Wchodzi kilka naprawdę niepokojących motywów, nagle bach! I twoja postać gdzieś znika. Zaczynasz więc wędrówkę jako Miyu, przy okazji podziwiając już lokacje w pełnej, choć nieco stonowanej palecie barw. Ponownie wokół Ciebie szybko zaczynają się dziać dziwne rzeczy... Łapiesz klimat? Przeczuwasz koszmar wiszący w powietrzu, wiesz co może się stać, ale nie jesteś w stanie temu zapobiec. Musisz się poddać biegowi mrocznych wydarzeń. Dla mnie rewelacja - napięcie w serii RESIDENT EVIL to przy tym przygoda przedszkolaka ze zbyt obfitym biustem opiekunki.

Nawiedzony dom... Niby taki wyświechtany schemat?

Może i tak, ale co jeśli napiszę, że ten dom jest japoński - pełen charakterystycznych, cienkich, papierowych ścian, rozsuwanych drzwi, ołtarzyków z kadzidłami, rzeźb, balkonów, drewnianych konstrukcji? Zaczyna się robić niestandardowo, co? I faktycznie - wprawdzie lokacje nie powalają na kolana, ale coś w nich jest. Jakiś szczegół, specyfika wykonania, orientalne wzornictwo... Design stanowi mocną stronę FATAL FRAME. Stare, przybrudzone kimona wiszące na ścianach, kręte schody, tajemnicze figurki, znaki, zniszczone, drewniane ściany, malowidła... I to wszystko ustawione w półmroku, przybrudzone kurzem, oświetlone małą żarówką Twojej latarki (fajnie prezentują się ruchome cienie). Gra ma spory potencjał i świetnie go wykorzystuje.

Od strony technicznej wprawdzie nie ma rewelacji, ale kilka elementów godnych jest odnotowania. Po pierwsze, wszystkie tekstury ładnie wygładzono, więc o efekcie "ząbków" na jakichś krawędziach możesz szybko zapomnieć. Po drugie, przechodząc z lokacji do lokacji nie uświadczysz żadnych przerywników na loading - po prostu otwierasz kolejne drzwi i wchodzisz do środka. Po trzecie wreszcie, gra została

MOJE 3 GROSZE

Muszę przyznać, że nowy survival-horror (nie mający "coś" z ILLBLEED) od TECMO to niezły kąsek dla ludzi lubiących mieć senne jazdy! Mamy duchy (w komplecie), ładną grafę z nieco gorszą animacją postaci (tylko czemu Miyu rusza się tak wolno?), sporo zagadek, niezły system kamer, nastrojowe udźwiękowienie (choć nieco gorsze niż SH2) i innowacyjną broń - aparat! SILENT HILL (2) to nie jest, ale gra mnie mile zaskoczyła!

7+

pLaYmAn

wyposażona w ruchome, iście filmowe kadry i, co trzeba podkreślić, sprawują się one wyśmienicie. Kamera robi najazdy, płynnie się przesuwa, niby mimochodem zawieszając kadr na jakimś elemencie... Jedyny mocniej denerwujący element stanowi animacja biegu głównej bohaterki - czy jej ktoś w dzieciństwie poprzestawiał kolana, czy może wszystkie laski w Japonii biegają w tak koślawy sposób?!

Brak dużej kampanii, hucznych zapowiedzi, a w łapska dostajesz grę naprawdę unikalną, nie pozbawioną oczywiście wad, ale ze sporym potencjałem. Zaskoczony?

Horror, jak to horror - bez potworów i porządnej giwery do ich rozwalania obyć się nie mógł... Czy aby na pewno?! W FATAL FRAME nie posługujesz się żadną konwencjonalną bronią! W łapska developer oddał Ci tylko aparat fotograficzny i latarkę. Jako że latarką możesz co najwyżej huknąć o ziemię, skupmy się na tym pierwszym... Otóż, patrząc przez obiektyw tego urządzenia, będziesz mógł robić zdjęcia rzeczom, których normalnie nie dostrzeżesz i, co ważniejsze, zabierać tym samym energię formom niematerialnym... Tak, chodzi o duchy. Wyjące, nagle pojawiające się przed Tobą zjawy - pokraczne, odpychające i momentami straszne. Klimat zaskoczenia i ciągłego napięcia jest niesamowity. Zapewniam. Ktoś przebiegnie w tle, zaskrzypią schody, zobaczysz coś w lustrze, coś wyłoni się ze sterty rozwieszonych kimon, cień powoli wypełznie zza rogu... Można silić się na porównania do serii SILENT HILL, ale to nie to samo - tam dominował fizyczny ból, niemal sadyzm, obrzydzenie, tu mamy strach, napięcie, tajemnicze szepty, lalki o martwym wyrazie oczu, smutek i tragedię. Tak, w tym wymiarze FATAL FRAME ma w pełni "dorosły" klimat. Bardzo się z tego cieszę.

Krzywe zombiaki, przerośnięte pająki, stwory wyskakujące z szafy z okrzykiem "huzlaaa!"... Jeśli tego oczekujesz od konsolowego horroru, FATAL FRAME wyda Ci się tylko kolejną, dziwną japońską produkcją. A gra ma duszę, i to ubraną w naprawdę fachową oprawę! Warto przesłuchać kilka tajemniczych kaset, przeczytać notatki o dzieciach, które zaginęły w okolicach posiadłości rodziny Himuro, dowiedzieć się o pradawnym obrzędzie, otrzeć o liny zwisające z sufitu. Można się przestraszyć. Gwarantuję ☐

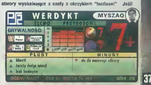
DUCHY W OBIEKTYWIE...

■ Aparat fotograficzny to tutaj Twoja główna broń - łapiesz zjawę w obiektyw i pstrykasz zdjęcia. Zależnie od punktu trafienia i przybranej formy, odbierasz przeciwnikowi kolejne punkty energii... Subtelniejsza metoda od walenia z obrzyna - przyznaję, ale za to jaki klimat! Niematerialny wisielec sunie w Twoją stronę, coś tam bulgocąc, a Ty powoli się cofasz i coraz bardziej nerwowo strzelasz lampą błyskową... Uczucie strachu można porównać do serii SILENT HILL (podobna sugestywność), ale w rzeczywistości gra uderza w nieco inną, subtelniejszą strunę. Brawa dla koleżków z TECMO.

■ Podobnie jak w SILENT HILL 2, tak i tu biegasz po złowrogich, miejscami obskurnych lokacjach, świecąc latarką. I podobnie jak tam - powstające na ścianach cienie i smugi mocno niepokoją swoimi kształtami. Taka latarka to chyba najlepszy sposób na zrobienie klimatycznego horroru, no bo nie ma jak w ciemnościach nagle oświetlić jakąś kreaturę. Od razu gacie robią się mokre.

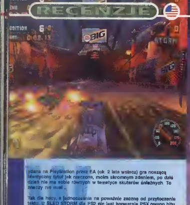
Niezły patent...

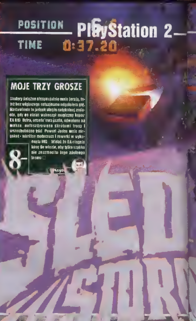
■ Jako koleś wszystko obserwujesz w tonacji czarno-białej, natomiast śmigając później jego siostrą widzisz kolory... Ten pierwszy patent robi mocne wrażenie, klimat jest mega-mroczny i tajemniczy, ale po pewnym czasie męczy... Wtedy właśnie wchodzi motyw ze zmianą postaci. Niezłe!



PLUSY	MINUSY
▲ klimat!	▼ nie dla masowego odbiorcy
▲ świetny design lokacji	
▲ brak loadingów	

OCENY: KUJOT ? COX 9+ SCIEKA 7+ HIV ?





MOJE TRZY GROSZE

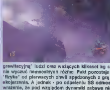
Skutery śnieżne niespecjalnie mnie jarają, toteż bez większego entuzjazmu odpaliłem grę. Nastawienie to jednak uległo radykalnej zmianie, gdy na ekran wskoczył magiczny logos EA BIG. Ostra, arcade'owa jazda, odwalone na maksa nafaszerowane skrótami trasy i wszechobecne triki. Power! Jedno mnie niepokoi - wkrótce motocross i rowerki w wykonaniu BIG. Widać że EA ciągnie kasę ile wlezie, oby tylko szybko nie zeszmacili tego zdolnego teamu □

8-

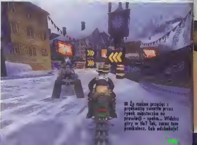
Kujot

ydana na PlayStation przez EA (ok. 2 lata wstecz) gra nosząca identyczny tytuł jak rzeczona, moim skromnym zdaniem, po dziś dzień nie ma sobie równych w tematyce skuterów śnieżnych. To znaczy nie miał ..

Tak dla hecy, a jednocześnie na poważnie zacznę od przytoczenia faktu, iż SLED STORM dla PS2 nie jest konwersją PSX owego hitu, raczej pełnowartościowym sequelem, nawet pomimo braku "dwójki" w tytule, poza tym hasa na "silniku" SSX TRICKY (choć szpiedzy twierdzą inaczej, to pierdzę w ich kierunku). BIG nie odstąpiło od sprawdzonego schematu motywowania Gracza: za wygrane wyścigi i wypełnianie w ich trakcie questów (punkty, pozycja na mecie itp.) zdobywasz coraz lepsze skutery (8 maszyn, każda w 5 "wariantach tuningowych"), a także bonusowe postacie oraz trasy. Wzorem serii SSX, oprócz konkurowania, za zadanie masz również wykonywać triki, co owocuje nabijającym się paskiem dopalacza (tzw. STORM, supportowany tinezyjnym motion blurem pełnej sceny - ALE JAZDA!!!), bez którego ani rusz! I to wszystko, żadnej fraudowskiej filozofii (BTW. kolo przeszedł do historii wciąż nie wiedząc, czego w rzeczy samej pragną kobiety)



Każdy fan serii SSX po odpaleniu SS poczuje się niczym ten rogaty diabeł w piekle: model jazdy i rozmieszczenie klawiszy zostały niezmienione. No, z tym modelem jazdy to grubo przesadziłem, bowiem z uwagi na zgoła odmienną "charakterystykę grawitacyjną" ludzi oraz ważących kilkaset kg skuterów nie sposób nie wyczuć nemacalnych różnic. Fakt pozostaje jednak faktem: "fizyka" od pierwszych chwil spędzonych z grą przywołuje miłe skojarzenia. A jednak - po odpaleniu SS odniosłem złudne wrażenie, że pod względem dynamiki zabawa nie umywa się do SSX TRICKY. Jak jednak zaznaczyłem, było to złudne wrażenie. Coraz lepsze skutery, o bardziej imponujących parametrach i kozackim wyglądzie, powodowały u mnie efekt mierowego wgniatania w fotel. Zdecydowanie i niepodważalnie, największym atutem SS są trasy. Nie dość, że gabarytowo przyprawiają o zawrót głowy (dosłownie cholernie strome zjazdy i podjazdy zrywają skalpy (nowość!), poza tym trasy wiją się względem własnej osii, krajobrazy zapierają dech w piersii), to na dodatek TAK JEST - SKRÓTY! Wraz z SSX nastał przełom w tej "dziedzinie", TRICKY przyniosło jeszcze śmielsze rozwiązania, natomiast to co się dzieje w SLED STORM jest trudne do opisania. Tu skrót, tam skrót, przejście z jednego skrótu do kolejnego! Dysponując stosownie dopasionym skuterem i perfekcyjnie znając trasy możesz tu wyczyniać cuda na kiju, piszcząc przy okazji wniebogłosy, odkrywając kolejne przesmyki. Tym bardziej, że "bardzo arcade'owe" triki cholernie podkręcają zabawę. Co powiesz na salto skuterem? Miękkie? A obrót wokół osi, przerzucenie nóg ponad kierownicą w stylu Ricky'ego Carmicheela, czy też - w trakcie jakiegoś mega-skoku - puszczenie kierownicy i swobodne szybowanie tuż obok maszyny?!? O jasaa!



■ Że można przeciąć z prędkością światła przez rynek miasteczka na prowincji - spoko... Widzisz góry w tle? Tak, zaraz tam pomkniesz. Łeb odskakuje!

■ Ufff, momentami grafika jest tak sugestywna, iż zalecam Ci szarpanie w goglach, rękawiczkach i ciepłej, polarowej kurtce!!!

POSITION 5/6
TIME 1:41.36
STORM
1/2

wiele do życzenia Co cieszy, oprócz wyszukanych tauntów i komentarzy nt. roszad w stawce, nieczystych zagrywek itp., zawodnicy gęsto wymyślają swoim maszynom gdy te zawodzą, np obrzucając je macoszymi tekstami a la 'stupid piece of crap!!!' Muzyka - rockowa, nie każdemu przypasi (in plus dźwięk opracowany w systemie DTS (2/2 1))

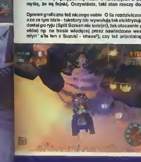
POSITION 4/
TIME 50.35
1000
STOR
SUPERMAN

Choć w głowę zachodzę i niemiłosiernie tłukę pierś swą wątłą, zakumać żem póki co nie zdołał jak to możliwe, iż BIG wyciska tyle rajcownowności z pozornie wyeksploatowanego tematu, bazując na jeano zdefiniowanym wzorze? Przeto w przypadku SS można, wręcz trza gromko i wyraźnie krzyknąć o "szablonie", deja vu nawiedzającym Gracza, a mimo wszystko na usta cisną się wyszukane superlatywy Mając już za sobą upojne sesje z SSX/TRICKY, de facto SS zdołał sprawić, iż skrzydła swe rozpostarłem i odleciałem - hen! w siną dal. ( ) W połączeniu z tytułem SLED STORM, termin "białe szaleństwo' nabiera nowego wymiaru, głębi porównywalnej z Rowem Mariańskim i nierządem Ciccioliny! Fani "BIG-style" nie zawiodą się ni źdźebko!□

Design tras...? Huh, daję funta kłaków z pleców i podbrzusza, że designerzy byli w trakcie procesu kreowania na niedozwolonym "dopingu", ew. na stołach kreślarskich tańczyły gołe baby oplecione wężami. Toć nie mogło być inaczej!

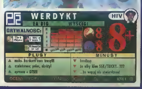
Egzamin na widowiskowość zdany "całująco"! Oprócz stutów, SS posiada również jedną poważną wadę, a mianowicie głupkowaty handicap Nawet uwijając się wyjątkowo sprawnie, zawsze będziesz czuć oddech przeciwników na karku, a gdy zaczniesz kozaczyć skrótami, oponenci dostaną zastrzyk IQ na poziomie Sharon Stone (a to słodka idiotka, hm?) i przypomną sobie o koneksjach z Supermenem i... w gruncie rzeczy myślą, że są fajni.(. Oczywiście, taki stan rzeczy dołuje

Oprawa graficzna też niczego sobie O ile rozdzielczość została zaniżona względem TRICKY, a co za tym idzie - tekstury nie wywołują tak elektryzującego wrażenia, framerate również dostał po ryju (Split Screen nie kuleje!), tak otoczenie zyskało więcej szczegółów, co wydatnie widać np na trasie wiodącej przez nawiedzone wesołe miasteczko (ogromny 'diabelski młyn' a'la ten z Suzuki - uheee!), czy też orientalną dzielnicę Niestety, od skrajności do skrajności mega-szybka, a zarazem beznadziejna trasa "wulkaniczna" odrzuca uproszczonym designem i teksturami kojarzącymi się z... porodem hipopotama. W zamian za to, grając będziesz musiał podtrzymywać szczękę na widok sypiącego w ślepia śniegu i ogólnie panującej zawiei, jakie to efekty towarzyszą przeprawie np przez strefę lodowcową - ufff, momentami grafika jest tak sugestywna, iż zalecam Ci szarpania w goglach, rękawiczkach i ciepłej, polarowej kurtce!!!



Warto również zaznaczyć, że zarówno animacja postaci, jak i skuterów nie pozostawiają

POSITION 6
TIME 0:42 7
STORM
2/2


PSX
WERDYKT
HIV
EA BIG
WYŚCIGI
GRYWALNOŚĆ:
8
8
8+
OCENA

PLUSY	MINUSY
▲ maks. hardcore'owe trasy!!!	▼ handicap
▲ szaleństwo; pałer, skróty!	▼ to niby klon SSX/TRICKY...???
▲ oprawa + DTS!!!	▼ ...bo więcej nie stwierdzono!

King's Field
The Ancient City

FROM SOFTWARE robi dobrą grę? Niebywałe, lecz jednak prawdziwe - najnowszy KING'S FIELD to kawał porządnej, mrocznej "labiryntówki", której nie powinni przegapić miłośnicy tego rodzaju rozrywki.

ROM SOFTWARE jest firmą znaną przede wszystkim z wątpliwej jakości wytwarzanych przez nią eRPeGów, które wypluwa na rynek w ilościach dosłownie hurtowych, dlatego nastawiłem się na porządne objechanie kolejnego szpilu z serii KING'S FIELD - najświeższej produkcji z ich stajni. Jakież więc było moje zaskoczenie, gdy testując KF: ANCIENT CITY spostrzegłem, że właśnie minęła trzecia w nocy, a zabawa dopiero zaczyna się rozkręcać...

"Królewskie Pole" jest cyklem gier, w których główne zadanie Gracza polega na szeroko zakrojonej eksploracji labiryntów (widok FPP), wspólny dla owych pozycji jest również towarzyszący temu mroczny klimat oraz... niezwykła ślamazarność bohatera. Nigdy nie przepadałem za KF, jednak w tym przypadku przyznać muszę, że twórcy wspięli się na wyżyny swych umiejętności. Podziemne miasto starożytnej rasy, którego zwiedzania się podejmujemy, wygląda naprawdę starożytnie! Spękane mury, stare, zardzewiałe bramy, kruszące się schody, zaśniedziałe płaskorzeźby - nie jest to co prawda jakość spotykana w ICO, lecz całość oprawy doskonale współgra z klimatem rozgrywki. Poza tym sama konstrukcja owej metropolii przyprawia o zawrót głowy - w labiryncie korytarzy rychło można stracić poczucie kierunku, a przynajmniej często borykać się z problemem wyboru drogi - jak na dobry "Dungeon Crawler" przystało. Oczywiście nieodłącznym elementem takiej eskapady jest rozwiązywanie zagadek logicznych i logistycznych, szukanie kluczy, przełączników, sekretnych pomieszczeń, no i oczywiście walki. System starć z przeciwnikami, również jeden z kanonów serii, nie należy niestety do najlepszych. Nasz zawodnik potrafi wykonywać tylko proste machnięcia danym typem oręża, co w połączeniu z brakiem bloków i koszmarnie powolnym obracaniem się, czyni walki topornymi, a eliminację przeciwników często przesadnie utrudnioną. Na szczęście bohater potrafi również posługiwać się czarami, które dodatkowo rosną w siłę wskutek ich używania (poziomy), a samo ich kompletowanie to nie lada wyzwanie dla grającego.

Osobny temat stanowi fabuła i klimat tej gry. Sam główny wątek fabularny jest nieco mało przejrzysty - w sumie nie wiemy ani kim jest główny bohater, ani dlaczego jest on powiernikiem przeklętej statuetki, za to cała otoczka to już konkret - od spotykanych nielicznych NPC oraz ze znajdowanych zapisków poznajemy historię owej metropolii, a także nieszczęścia, jakie na nią spadło - związanego z jakimiś ciemnymi mocami. Najlepiej jednak skonstruowany został klimat tej przygody - niemal cały czas towarzyszy nam potęgowane przez sugestywną muzykę uczucie grozy związanej nie tylko z panującą w lochach ciemnością, lecz również z wieloma nieprzyjemnymi niespodziankami, jakie czekają na naszego śmiałka. A to leżący na podłodze szkielet powstaje i rusza ku nam wymachując zardzewiałym mieczem, a to ze ściany wyskakuje zamurowana tam niegdyś mumia, a to nagle przeszywa nas ostrze ukrytej piki lub otwiera się podłoga wrzucając nas do basenu pełnego piranii.

Podsumowując muszę przyznać, że nasza niesławna firma tym razem odwaliła kawał dobrej roboty, zapewniając zabawę na dobre kilkadziesiąt godzin - zwłaszcza dla miłośników tego typu pozycji. Polecam.□

MOJE TRZY GROSZE

Czy ktoś potrafi wytłumaczyć, dlaczego gry z tej serii są tak ślamazarne? Czy panowie z FROM SOFT tego nie widzą? Przy pokonywaniu większych odległości można zasnąć z padem w ręce. KING'S FIELD ma w sobie "coś", podoba mi się klimat gry, lubię błądzić po labiryntach szlachtując rozmaite potworki i podbijać statystyki postaci, ale to tempo mnie dobija!

6-

Kujot

WERDYKT

STAR

FROM SOFTWARE RPG

GRYWALNOŚĆ:

6

8

7-

PLUSY	MINUSY
▲ mroczny klimat	▼ ślamazarność
▲ rozbudowany labirynt	▼ toporne walki
▲ niezła oprawa	

OCENY ZGREDZIOLI COX 3

NOŚNIK DVD

Od Gracza dla Graczy

Jak zepsuć sobie przyjemność z grania? Okiem masochisty...

Jakiś czas temu odpaliłem na moim wysłużonym Szaraczku wyśmienitą grę FINAL FANTASY VI. Stary hit na wiele godzin przykuł mnie do telewizora i w szalonym tempie zaliczałem kolejne lokacje, poznając coraz to bardziej zakręcone elementy wyśmienitej fabuły. Jednak w pewnym momencie stanąłem w miejscu... Trafiłem do dużego, portowego miasta i nie mogłem ruszyć dalej, mimo usilnych starań. Długie poszukiwania nie dały żadnego rezultatu, a perspektywa sprawdzania każdego fragmentu ogromnej metropolii nie nastrajała mnie optymistycznie. W końcu machnąłem ręką i zacząłem dla odstresowania przeglądać WWW. Zupełnie 'przypadkowo' trafiłem na stronę z opisem gry i po chwili solucja znalazła się u mnie na dysku. Zacząłem czytać. Wtedy wszystko się zaczęło, a właściwie skończyło. Dalsza gra nie sprawiła mi żadnego problemu, do ostatniej walki grałem (choć nie było to wcale konieczne) z FAQ 'na kolanach'. Wydrukowałem zarys tabularny wraz z opisem lokalizacji i sekretów. Gra oczywiście szła sprawnie, nie miałem z nią więcej problemów. Gdzieś jednak ulotniła się cała odczuwana do tej pory przyjemność, a wspaniała dotąd fabuła utraciła swoją magię (bo stała się przewidywalna, wiedziałem dokładnie co ma za chwilę nastąpić). Bardzo szybko udało mi się ukończyć całość, jednak mimo pozornej radości pozostał mi pewien niesmak. Zagrałem nieczysto - czy w takim razie moje zwycięstwo w ogóle się liczyło?

Swego czasu maniakalnie zagrywałem się w LEGEND OF MANA. Szpil oferował masę interesujących subquestów i różnorakich, unikatowych przedmiotów do zebrania. Świat wciągnął mnie do tego stopnia, że ograniczyłem swój sen do minimum, grając póki oczy nie odmówiły mi posłuszeństwa. Sielanka trwała, a ja coraz bardziej zżywałem się z wirtualnym środowiskiem. Jednak pewnego dnia stworzona przeze mnie namiastka rzeczywistości runęła. Jeden z moich przyjaciół zaprezentował mi nabyty przez niego Action Replay, mówiąc: 'Ess tam, Mazur, męczysz się nabijaniem kolejnych leveli, na nic nie dającą grę tracisz czas, który mógłbyś poświęcić czemuś innemu. Kody to nic złego, dodasz sobie trochę złota i delikatnie podkręcisz poziom, tylko poprawisz komfort gry". Jak to mówią: Ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Zapuściłem przystawkę i zacząłem się 'bawić'. Odpaliłem ponownie grę i trzeba przyznać, zrobiło się łatwiej i przyjemniej. Wkrótce trafiłem jednak na bardzo silnego przeciwnika, który blokował mi dostęp do cennego artefaktu. Pomyślałem: 'co tam' i delikatnie wyśrubowałem siłę ataku postaci. Adwersarza oczywiście położyłem na łopatki, jednak gra straciła cały urok. Coraz częściej szedłem na łatwiznę, aż w końcu dalsza gra straciła sens i nigdy jej nie ukończyłem.

Powyższe przykłady tylko obrazują moją przypadłość, gdyż, niestety, podobnych przypadków w przeszłości miałem znacznie więcej. Wygląda to mniej więcej tak: jeśli istnieje w danej grze możliwość pójścia na łatwiznę, z pewnością prędzej czy później z niej skorzystam. Będę ułatwiał sobie życie na najróżniejsze sposoby, nie licząc się z konsekwencjami. Używanie wszelkiej maści Tipsów jest nałogiem, z którego bardzo ciężko jest się wyzwolić. To zawsze wygląda tak samo: niby jesteś świadom, że psujesz sobie całą zabawę, ale opamiętanie przychodzi już po fakcie. Nie jestem z moimi problemami odosobniony, gdyż podobny los spotyka całe rzesze Graczy, w tym także tych noszących miano 'prawdziwych'. Odpowiedzcie sobie sami na pytanie: czy nigdy nie zdarzyło się Wam coś podobnego? Odpowiedź jest tylko jedna: nie jesteśmy ideałami, a różne 'drobne' grzeszki są dla nas codziennością ;) Czy nie mam racji?

'Zepsuć' grę można na wiele sposobów. Przedstawię Wam teraz kolejne, sztampowe już sposoby odebrania sobie przyjemności z gry.

No dobra, wyobraź sobie, że zaglądasz do opisu Final Fantasy 7 i dowiadujesz się o smutnym końcu jednej z głównych bohaterek. Czy przygoda nie straciłaby dla Ciebie sensu?

Wyobraźcie sobie, że odwiedziliście dobrego znajomego, który akurat oglądał outro kończonej przez niego gry. Często bywa, że jest to pozycja, w którą od dawna pragnęliście zagrać. Mówimy sobie wtedy: 'nie będę tego oglądał, nie chcę, nie powinienem', ale ciekawość bierze nad nami górę. Później natomiast odechciewa nam się grać, bo przecież wiadomo już, o co przyjdzie nam walczyć...

Innym sposobem na odebranie sobie przyjemności z gry jest (co może zabrzmieć ciekawie) odłożenie jej 'na później'. Często zaczynamy grać w daną pozycję, zachwycamy się jej niespotykaną miodnością i fabułą, aż robimy sobie przerwę (przytłaczają nas szkolne obowiązki, musimy załatwić pilne sprawy, towarzysz naszego życia przypomina o swoim istnieniu) i gra ląduje na półkę. Obiecujemy sobie, że w wolnej chwili do niej wrócimy, jednak często nigdy nie mamy już ku temu okazji. Na rynku pojawiają się nowości, a pęd wydawniczy i nasza wrodzona chęć bycia 'na czasie' popychają nas w stronę nowych tytułów. To naturalne...

Kocham granie, które jest częścią mojego życia. Jednak mijają miesiące, a ja na swoim koncie mam coraz mniej ukończonych gier. To smutne, ale w podobnej sytuacji są całe rzesze polskich Graczy. Zapewne winne jest temu piractwo (dostęp do nowości za bezcen), ale i nasza wrodzona ciekawość, która nie pozwala nam stać bezczynnie wobec ciągłego napływu potencjalnych hitów. Ludzka dusza jest bardzo zmienna. Często kiedy mija pierwsze zauroczenie przychodzi rutyna, aż na horyzoncie pojawi się kolejny obiekt naszych westchnień. Tak, moi Drodzy, granie ma z życiem dużo więcej wspólnego, niż się niektórym wydaje.

Przyszedł czas na odrobinę refleksji. W powyższym tekście zaatakowałem cheaterstwo, lecz nie potrafię w zupełności zanegować podobnego procederu. Bo czy granie ma być dla nas źródłem przyjemności, czy może chodzi (tak jak w życiu) jedynie o 'zaliczenie' kolejnych pozycji? Każdy człowiek prezentuje inny punkt widzenia.

Co należy w takim razie zrobić? Odcięcie kabla od modemu, podarcie czasopism z solucjami, czy lanie po gębie kumpla nie rozwiąże naszych problemów. Pozostaje nam pracować nad sobą i wierzyć przede wszystkim we własne możliwości. Gram ostatnio bez opamiętania, unikając jak ognia wszelkich 'pomocy'. Jest dobrze... duch cheatera został tymczasowo skrępowany. Jednak z czasem przyjdą nowe gry, nowe okazje do krętactw i kto wie, czy złośliwy nałóg po raz kolejny nie wydostanie się na wolność mącąc ten pozorny ład. Tym razem jednak nauczony przez doświadczenie jestem gotowy by się mu przeciwstawić i mam nadzieję że Wy, Czytelnicy, również nie poddacie się słabościom. W pobliskim telewizorze właśnie majaczy menu mojej nowej gry. Spoglądam na wybór różnych stopni trudności. Niedługo będę musiał podjąć decyzję. Czy słuszną...?□

[mazur^san]

MULTIPLAYEROWA

Rayman Rush

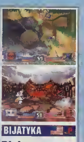
■ Wydawca .... UBI SOFT
■ Grafika/Dźwięk 5/7
■ Akcesoria .... 1-2 players, 1block

Kilka miesięcy wcześniej (PE#54) miałem okazję recenzować dziwaczny, bo multiplayerowy twór od UBI SOFT, a mianowicie RAYMAN M. Nie przelało się zbyt [illegible] konwersja tegoż tytułu na kochanego, wysłużonego dziadka-Sonlaka! Czy developer poradził sobie z portem...? W odróżnieniu do wersji PS2, gra została pozbawiona trybu Battle, a zatem dogfightowej jatki na ograniczonych arenach. Pozostał tryb Race, w którym to za zadanie masz pokonać tor przeszkód i wcielając w życie wszelkie możliwe fortele, na linii mety wstawić się na pozycji lidera. Korzystanie z różnej maści dopalaczy, przeszkadzajek, rynien zjazdowych, fireballów itp. jak najbardziej wskazane, że nie wspomnę o zdolnościach przypisanych konkretnym zawodnikom (wiadomo - uszy Raya, nadymający się Globox itd.).

Oprawa wersji dla PS2 nie wzbudziła we mnie zachwytu, z kolei PSX'owy "port" prezentuje się - proporcjonalnie - równie przeciętnie co oryginał. Otoczenie zostało ograbione ze szczegółów, animacja na Splicie (tylko dla 2 Graczy) nieco się dławi, tekstury dostały po ryju, mgła spowiła krainę, no, ogólnie sprawia "takie sobie" wrażenie. Daleko, oj, daleko RUSH poziomem wykonania do RAYMAN 3D, ale... Muzyka - miła dla ucha, nieco infantylna, za to świetnie pasująca do charakteru zabawy. Co się tyczy rajcowności - w tej sferze doznań również nie oczekuj kokosów, bo jest nawet słabiej z uwagi na główny mankament portu, czyli wycięcia trybu Battle.

RAYMAN RUSH to średnio rajcująca gra, daleko jej do dostępnych na Soniaka tytułów o podobnej charakterystyce. Jeśli jednak nie masz w co szarpnąć, a pragniesz komuś dokopać na Splicie, dzięki RR wyżyjesz się choć troszkę. Bo na bezrybiu... □
[hiv]

6-



BIJATYKA

Digimon Rumble Arena

■ Wydawca .... BANDAI
■ Grafika/Dźwięk 3/5
■ Akcesoria .... 1-2 players, 1block

Powszechnym (choć niezbyt pochlebnym) zjawiskiem wśród większości producentów jest żerowanie na popularności danej pozycji poprzez wypuszczanie kolejnych jej klonów i wersji. Ten sam zabieg stosuje firma BANDAI, co potwierdza wydanie przez nią kolejnego DIGIMONa - gry bazującej na popularnym (nie tylko w Japonii) serialu anime. O ile poprzednie pozycje z tej serii stanowiły pseudo-RPG (hodowle, zwiedzanie labiryntów i walki), była nawet jedna karcianka (i to całkiem niezła - polecam), tak w tym przypadku mamy do czynienia z... bijatyką. Hurra - zakrzyknąłby pewnie jakiś domorosły miłośnik serialu, ja jednak do takich nie należę, więc skwituję to jednym słowem - kicha! W sumie trudno to 'coś' nawet bijatyką nazwać - pomijając koszmarną oprawę graficzną (rozpikselizowane 2D), naparzające się na arenach stworki dysponują "szerokim" wachlarzem trzech ataków (plus "specjal"), potrafią też skakać, blokować się, "digi-ewoluować", i... to wszystko. Bieda, i to tak piszcząca, że ogłuchnąć można, w dodatku chamska podróba Super Smash Bros. Melee (GC)! Jaki sens miało w ogóle wypuszczenie tej pozycji? Prawdopodobnie stało się tak tylko w celu nabrania naiwnych maniaków serii. Gierka posiada co prawda sporo dodatków aktywujących się po zaliczeniu odpowiednich etapów rozgrywki, co z tego jednak, jeśli całość podana jest w tak koszmarnej oprawie i z ograniczonym systemem - porażka! Jedynie na demko początkowe można popatrzeć... Po co ja to w ogóle piszę?! Strata czasu. [Star]

2+

LOGICZNA

Tetris Worlds

■ Wydawca .... THQ
■ Grafika/Dźwięk 2/5
■ Akcesoria .... 1-4 players, 41 kB

Alexey Pajitnov z pewnością nie przypuszczał, iż wymyślona przezeń gra podbije świat, a tym bardziej, że pewnego dnia trafi ona na 128-bitową konsolę SONY. TETRISa uwielbiam, cioram weń może nie specjalnie często, gdyż nie wymaga regularnych treningów, ale noszę ten tytuł głęboko w sercu. Mimo wszystko uważam, że wydanie tej gry na PS2 jest w pewnym stopniu nieporozumieniem. Dlaczego...? Tak się złożyło, iż ok. pół roku temu gra owa trafiła na GBA. Tak, na handhelda NINTENDO. Żeby było śmieszniej, obie wersje nie różnią się niczym. TETRIS WORLDS w wersji na PS2 oferuje te same tryby zabawy, te same urozmaicenia, ten sam motyw z obracaniem klocków po dobiciu przez nie do podłoża (w przeciwieństwie do Ścierwa, akceptuję taki stan rzeczy), a także... taką samą oprawę. Skandal? Nie do końca, przecież od TETRISa nie można wymagać fajerwerków, ale bez przesady! Wg mnie, zastosowanie podstawowych efektów, jak choćby cieniowanie lub półprzeźroczystość, z pewnością grze by nie zaszkodziły. Niestety, szarobura kolorystyka, smutna taka, nie napawa optymizmem. Całe szczęście, że w tle wiszą kolorowe tapety (motywy przyrodnicze). Brzdękająca muzyka ni mierzi, ni grzeje. A zatem co - bojkot? Też nie. TETRIS to TETRIS, zawsze świetnie bawi. Niechaj za żelazny argument służy fakt, iż tę recenzję pisałem... ok. 8 godzin. Ot, uruchamiając w międzyczasie grę celem sprawdzenia jakiegoś szczegółu. A czas płynął... Poza tym, w Redakcji plątali się pod nogami moim współplemieńcy, to i opcja Multiplayer dla 4 Graczy poszła w ruch. KaPeWu? Na ew. wydatek powinni się szarpnąć jedynie skończeni maniacy - to oczywiste □ [hiv]

4

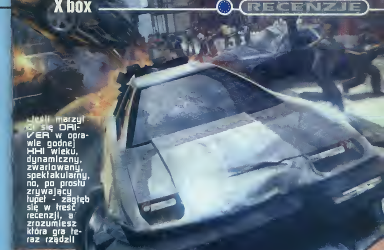
WYŚCIGI

Lego Racers 2

■ Wydawca .... LEGO MEDIA
■ Grafika/Dźwięk 3/5
■ Akcesoria .... 1-2 players, 77 kB

Gdy plastikowe chłopki nudziły się, naprzemiennie paluchami prawej i lewej ręki grzebiąc w nosie, dla zabicia czasu postanowiły zorganizować wyścigi samochodowe, co by zwycięzca mógł spędzić wieczór z wybraną żoną jednego z przegranych... Nie, chyba nie o to chodzi w LR2... zresztą, mniejsza z tym, wszak nikogo to nie obchodzi (...) Oto LEGO MEDIA dopadło w końcu PS2, po dotychczasowym katowaniu crapem spod swoich skrzydeł wszystkich Sonomaniaków, z czego rad żem nie jest. Przeciwnie, zatem w geście zemsty wysmażę następujący tekst... LEGO RACERS 2 to kolejna popierdółka na PS2, tym razem traktująca o wyścigach Legoludków w swoich Legowozach. Naturalnie wszystko to ma miejsce w Legoświecie - specyficznym, pozbawionym obłych kształtów wygwizdowie. Dzięki opcji Builder możesz stworzyć pojazd i kierowcę wg własnego projektu, po czym nagrać tenże tandem na Memorkę, aby z jego pomocą stawać w szranki. Zawody składają się z cyklu pięciu turniejów (światy), każdy z nich liczy kilka tras. Zarówno architektoniczne zróżnicowanie poszczególnych tras, model jazdy oraz warstwa audiowizualna nie pozwalają mi wyrażać się o nich samych w superlatywach, zatem podsumuję temat bezboleśnie: LEGO RACERS 2 jest badziewiem - i co do tego nie mam wątpliwości. Jak na mój wypaczony gust, największą frajdę sprawia tu tworzenie własnego wozu i zawodnika, jednak to stanowczo za mało, aby stanowiło asumpt do zakupu tejże gry. Z drugiej strony, gra przeznaczona jest dla najmłodszego odbiorcy, toteż nie powinienem jej zbytnio krytykać... Tylko że nie znam dziecka, które by wolało szarpać w tak durny tytuł, skoro TEKKEN studzi się obok, poza tym... ja bym nie miał serca wkurzać podciepa □ [hiv]

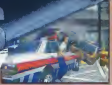
4



Jeśli marzył ci się DRIVER w oprawie godnej XXI wieku, dynamiczny, zwariowany, spektakularny, no, po prostu zrywający łupeł - zagłęb się w treść recenzji, a zrozumiesz która gra teraz rządzi!

WRECKLESS

The Yakuza MisSiOns



eria DRIVER podbiła serca milionów Sonomaniaków na całym świecie, w równym stopniu zassała pecetowców. Na wzór rzeczonej pozycji PSX otrzymał kilka gier nieudolnie ją naśladujących, że wymienię chociaż THE ITALIAN JOB oraz WORLD S SCARIEST POLICE CHASES. Spory sukces odniósł również dreamcastowy RUNABOUT - arcade owa rozpierdziucha po ulicach miast, z uwzględnieniem masy skrótów. ACTIVISION, zwietrzywszy kasę, przystąpiło do produkcji WRECKLESS - tytułu mającego połączyć najlepsze cechy powyższych.

WRECKLESS. THE YAKUZA MISSIONS to arcada owa gra samochodowa, w której za zadanie masz czynić rozpiernicz w centrum miasta, za priorytetowy cel obierając walkę z członkami japońskiej mafii - Yakuzy. Gra została podzielona na dwa niezależne scenariusze (fabuła), na każdy z nich składa się 10 misji. Scenariusz A - wespół z dwiema policjantkami jeździsz po lokacjach celem rozwalenia pojazdow Yakuzy. Scenariusz B - wespół z dwoma szurniętymi szpiegami jeździsz po lokacjach celem . rozwalania pojazdów Yakuzy. Hm, choć pozornie wygląda to nieciekawie, to w praktyce, pomimo identycznych założeń, scenariusze znacznie się różnią. Możesz przypuszczać, że 20 misji do łyknięcia to niezbyt wiele. Teoretycznie, bowiem w przypadku WRECKLESS, developer (BUNKASHA) postarał się maksymalnie urozmaicić Graczowi czas spędzony przed konsolą. Nie uświadczysz tu następujących po sobie, niemal identycznych zadań. Akcja zmienia się jak w kalejdoskopie, stawiając przed Tobą coraz to nowe wyzwania. Zaczniesz od pościgu, celem którego będzie rozwalenie uciekiniera, aby już w kolejnej misji stanąć w szranki z jakimś wariatem w konkurencji "zdemoluj jak najwięcej budek z hot-dogami". Misje nie złożone, w których musisz namierzyć i rozwalić określoną liczbę patrolujących miasto pojazdów Yakuzy, przeplatają się ze skomplikowanymi, jak np. wykradnięcie z transportu Yakuzy ładunku plutonu i dostarczenie tegoż do swojej HQ. A co powiesz na misje szpiegowskie, w których kicając samochodem po torze przeszkód musisz ustawiać się w dogodnych miejscach, tak aby zdołać wykonać zdjęcie jednemu z bossów mafii? Jeśli i to uważasz za pikuś, nie unikniesz pojedynku z kilkoma turami Yakuzy na arenie w kształcie okręgu, co by wzorem DESTRUCTION D. zgnieść kilka blach. Doprawdy, nie chcę nikomu psuć zabawy bezduszną wyliczanką, podsumuję jedynie, iż w kwestii oferowanych misji WRECKLESS nieźle daje czadu (nie licząc dosłownie trzech niewartych zachodu). Warto dodać, iż za sprawą względnie wyżyłowanego poziomu trudności gry nie można ukończyć z "doskoku", natomiast po dokonaniu tej sztuki - chętnie wrócisz do wybranych epizodów. Gwarantuję

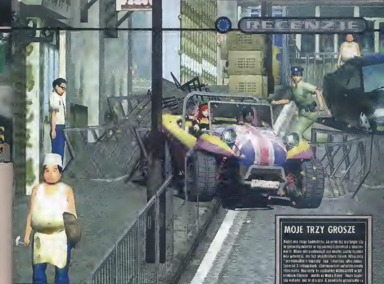
■ Masa pojazdów cywilnych, wszędzie biegający ludzie oraz setki elementów otoczenia, które możesz zniszczyć: barierki, stoliki, budki, ogrodzenia, neony, ławki i co tylko zapragniesz - wszystko możesz rozwalić, pławiąc się w demolce. Wybuchające fury, sypiące się szyby, spadające barierki z wiaduktów... Wszystkie to elementy w połączeniu z bardzo ciekawymi, widowiskowymi misjami, częstokroć wręcz filmowymi, dają wspaniały efekt końcowy: gra wywiera niezapomniane wrażenie (wizualizacja uszkodzeń i odpadające elementy karoserii rządzą!).

Skoro w grze przychodzi rozbijać samochody, kilka słów o nich samych. Dla niektórych Graczy spory mankament może stanowić fakt, iż we WRECKLESS nie uwzględniono licencji, toteż nie jest możliwe rozkoszowanie się oryginalnymi furami. Mnie to jednak w najmniejszym stopniu nie przeszkodziło w jatce. Fury zdecydowanie przypominają realne modele, spośród których pozwolę sobie wspomnieć o czarnych merolach, którymi bujają się członkowie Yakuzy, wielu furach dosiadanych przez cywilów biorących udział w ruchu ulicznym... Co się zaś tyczy fur dostępnych dla Gracza, to część z nich można odkryć zaliczając kolejne misje, część z kolei znaleźć tu i ówdzie, eksplorując okolice. Do Twojej dyspozycji trafią zatem m.in. pojazd buggy, Monster Truck na ogromnych kołach, pancerny wóz szturmowy (przydaje się jak cholera w misji, w której eskortujesz autobus z zakładnikami przyjmując „na klatę" pojazdy-kamikadze), taksówka, fura a'la ta z filmu 'Powrót do przyszłości'... Choć model jazdy z założenia jest arcade'owy, różnice w prowadzeniu poszczególnych wynalazków zaczaisz bez większych problemów. Jednak we WRECKLESS ogromnego kopa dają nie fury, lecz otoczenie. Konkretnie rozbudowany Hong Kong, obfitujący w skrzyżowania, ciemne zaułki, zapomniane alejki, parki, schody, drzewa

WRECKLESS oferuje najpiękniej opracowane efekty świetlne, jakie do tej pory zagościły w grach wideo. Iskrzące neony, przesadnie lśniące karoserie, feeria eksplozji... Nie zapomnij mocno związać "kulki", bo je zgubisz!

Wykonanie? Xbox oferuje ogromne możliwości w temacie liczby wyświetlanych jednocześnie polygonów. Engine WRECKLESS, owszem, wykorzystuje je, lecz jedynie względem prowadzonych przez nas samochodów, których modele zostały dopieszczone. Otoczenie i inne samochody zostały potraktowane nieco po macoszemu - przy łukach zakrętów wyraźnie widać podział na poszczególne wielokąty. Ale nawet w stosunkowo niskiej rozdzielczości, w jakiej gra pracuje (do tego 25 FPS-ów) te mankamenty nie rzucają się w oczy. Dlaczego? Po pierwsze, przy każdej zmianie ogniskowej kamery (co następuje w miarę często) obraz na chwilę ulega rozmyciu, dość wiernie symulując efekt towarzyszący filmowaniu akcji kamerą w rzeczywistości. Po drugie, w powietrzu lewitują przeźroczyste polygony imitujące obłoki rozgrzanego powietrza, załamując widoczny przez nie obraz. Dzięki zastosowaniu tych trików zarówno względnie mała liczba polygonów w tle, jak i stosunkowo niska rozdzielczość nie rzucają się w oczy. Rozmywanie tła przez przezroczyste obłoki powoduje dodatkowy efekt - obiekty znajdujące się na dalszym planie są widoczne przefiltrowane przez sporą liczbę 'chmurek', więc mocno rozmyte. Wbrew pozorom, efekt ten wypada bardzo realistycznie; wszak ludzkie oko nie

■ Ulubionym efektem autorów gry jest environment-mapping. Wszystkie samochody wypucowane do połysku, którego pozazdrościć może im niejedno lustro. O ile więc do opracowania odbić nie można mieć najmniejszych zarzutów, to ich natężenie zdaje się sugerować manię prześladowczą autorów.



Na załączonym obrazku paraduje pojazd buggy, z impetem taranujący barierki, które z finezją rozpadają się na wszystkie strony. Jeszcze trochę, a ludzie zaczną krzyczeć, zaś piekarz zapoda "ciacho"... A serio mówiąc, zwróćcie uwagę na zawieszenie, którego pracę wywołuje slinatak, oczywiście za sprawą miarowego kiwania się... A jednak fizyka nie została dopracowana do perfekcji, jest z grubsza "księżycowa". Zaraz, zaraz, przecież to arcade'owa gra! Spoko zatem...

MOJE TRZY GROSZE

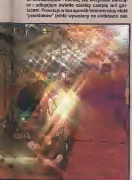
Kajot ma rację twierdząc, że urok tej gry kryje się w głównej mierze w ogromnej interakcji z otoczeniem. Mnie nie zachwycił ani model jazdy (jakiś bez rewelacji), ani też architektura miast. Wkurzają "przenikalne elementy" (np. latarnie) albo znikające po 3 sekundach, staranowane auta/elementy otoczenia. Niestety, to podróbka RUNABOUT w klimatach filmów "made in Hong Kong" (duże lepiej się ogląda niż w nią gra). A powtórki przejazdu są piękne, z mnogością efektów (głównie świetlnych), najazdami kamery i latającymi tu i tam kawałkami stołów, parasoli, motorów, banerów...

8-

Scira

postrzega całej perspektywy z idealną ostrością, a w trakcie prowadzenia samochodu najczęściej skupia się właśnie na najbliższym otoczeniu. Cóż poza tym? W grze bardzo nowatorsko wykorzystano efekt Motion-Blur. O ile nie obejmuje on samochodów i miasta, tak wszystkie świecące i odbijające światło obiekty czerpią zeń garściami! Powstaje w ten sposób fenomenalny efekt "powidoków" (efekt wywołany na siatkówce oka wskutek zbyt intensywnego naświetlenia) po skierowanych w oczy światłach, odbłyskach i rozbłyskach. Niestety, autorzy troszeczkę przedobrzyli z kolorystyką (feeria barw) - o ile światła, odblaski i iskry wyglądają bardzo realistycznie, to wszelkie wybuchy tęczową kolorystyką przypominają noworoczne fajerwerki. Choć z drugiej strony, jeżeli wziąć pod uwagę wyłącznie doznania wizualne, a nie realizm (w końcu to arcade, nie symulator), to z czysto estetycznego punktu widzenia eksplozje i rozbłyski stanowią najmocniejszy atut gry. Pogonie nocną porą robią piorunujące wrażenie... W grze dosyć intensywnie eksploatowany jest także efekt rzutowania polygonalnych (przestrzennych) cieni w czasie rzeczywistym. Z grubsza efekty "pracy" zastosowanych algorytmów są poprawne, ale programiści nie uniknęli kilku żenujących wpadek. Co prawda należy im się hołd za świetne rzutowanie cieni samochodów na elem. scenerii, w tym tak skomplikowane jak rusztowania czy barierki, jednak zapomnieli o cieniach rzucanych przez scenografię. Dochodzi zatem do paradoksu: cień rzucany jest przez pojazdy nawet za wysokimi budynkami (które powinny przysłaniać słońce) oraz w tunelach. Doprawdy, interesujące... I jeszcze jedno: na niektórych ujęciach na Replayach, dzięki zastosowaniu filtrów a'la znane z GT3 (PS2), grafika skłania się ku fotorealistycznej. Podsumowując walory techniczne, pomimo kilku niedoskonałości, gra wygląda niezwykle efektownie. Brawo!

WRECKLESS to połączenie gry samochodowej, skradankowej i platformowej. Nie wypada zapomnieć o spektakularnych pościgach, kraksach, gołych babach, wizualizacji uszkodzeń na najwyższym poziomie i... kilku pomniejszych wątkach. Uff!



WRECKLESS. TYM to tytuł przedni, który z czystym sumieniem polecam entuzjastom tego typu rozrywki. Choć można narzekać np. na brak zmiennych warunków atmosferycznych, brak opcji multiplayerowych, niemożność zakręcenia wypasioną furą 'bączka' w miejscu i spalenia gumy, czy też uproszczoną fizykę (przenikanie przez słupy, drzewa itp.), gra konkretnie zasysa. No, taki launch title to ja rozumiem! Jeśli już zdecydujesz się łyknąć X-a, niechaj wraz z konsolą do Twej torby trafi WRECKLESS.

WERDYKT

HIV

ACTIVISION WYŚCIGI

GRYWALNOSC:

8

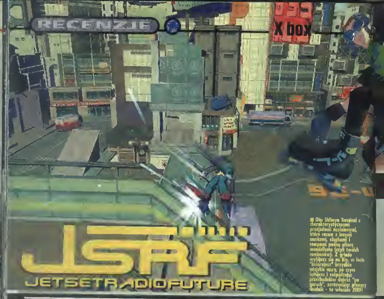
7

8+

PLUSY	MINUSY
▲ misje	▼ drobne bugi
▲ rozwałka	
▲ wykonanie	

OCENY ZGREDZIOLI

Pila

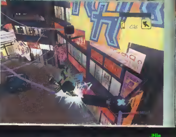


JSRF
JETSETRADIOFUTURE

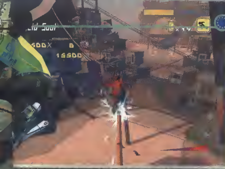
Oto Shibuya Terminal z charakterystycznymi przejściami naziemnymi, które razem z innymi murkami, słupkami i rampami padną ofiarą wandalizmu (czyli twoich combosów). Z grindu wybijasz się na Bie, w locie "kolorujesz" brzydkie miejskie mury, po czym lądujesz i rozpędzając przechodniów dajesz "po garach", zostawiając płonący chodnik - to właśnie JSRF!

Co już na pierwszy rzut oka czyni z JSR grę oryginalną, to grafika - centralnie klimaciarska! Zastosowanie cell-shadingu wraz z odpowiednim designem uczyniło z tej gry jedno wielkie graffiti, a i muza skopała łydki - feeling był i jest niesamowity.

Welcome back, Super Brother! Większość posiadaczy DeCeków z pewnością kojarzy tytuł, który dmuchnął świeżą bryzą w żagle "niebieskiej' konsolki - wszak zarówno wykonaniem, jak i sposobem rozgrywki SMILEBIT pokazało wtedy jak można stworzyć grę niepodobną do czegokolwiek wydanego wcześniej. Gra JET GRIND RADIO stanowiła skrzyżowanie platformówki ze szpilem a'la TONY HAWK'S z opcją malowania po murach - całość zakładała killerskie combo, tym bardziej jeśli ktoś sam się udzielał w podobnych klimatach! Pomysł znakomity, a o to dziś coraz trudniej. Kiedy więc wychodzi kontynuacja tego typu giarki - w dodatku na nowy, mocarny system - radość, ale też oczekiwania są ogromne. Developer z kolei stoi przed dylematem pomiędzy wprowadzeniem ryzykowanych innowacji a odklepaniem dobrego, sprawdzonego (i dobrze sprzedanego) schematu w odświeżonej oprawie. SMILEBIT wybrało drugi wariant, aczkolwiek niektóre zmiany wyszły JSRF na dobre, inne na złe.



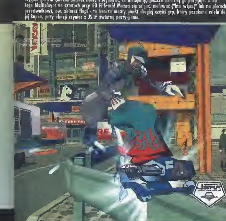
Trzon gry pozostał bez zmian - szereg "misji" polegających na tagowaniu lub trzaskaniu większych wrzutów w różnych dzielnicach Tokio przyszłości w celu zwalczania korporacji Rokkaku. Trzeba zbierać puszki z farbą, a po zamalowaniu odpowiednich miejsc (widocznych na mapce), najczęściej przychodzi czas na pojedynek z postacią, która potem przyłącza się do naszego gangu, lub też z którąś z rywalizujących z nami grup. Starcia polegają na powtarzaniu trików, wyścigu dookoła miejscówki lub zbieraniu flag. W miarę zaliczania kolejnych zadań, coraz częściej i bardziej zdecydowanie interweniować też będzie policja (wytaczając, oprócz 'piechoty', ciężki sprzęt). Należy zaznaczyć, że poziomy są bardzo rozległe i ciekawie zbudowane, zależnie od charakteru lokacji. Zdarzają się też bardzo fajne obiekty do pogrindowania, takie jak statua smoka w dzielnicy rozrywkowej, czy komin w przemysłowej - widoki z takich wysokości są niezapomniane. Żeby dostać się w niektóre miejsca należy trochę porzeźbić, dlatego warto wspomnieć to i owo na temat umiejętności naszych skejciarzy



■ Styl prezentacji pozostał ten sam (i dobrze), natomiast detale i głębia o wiele bardziej dają po oczach - ilość przechodniów też. Co prawda czasem coś się w dali dorysuje, ale bez wpatrywania się nie jest to widoczne. Spójrzcie na te kable - trzeba po nich grindować, a szybkość i zakręcenie takich "przejazdów" przypomina roller-coaster.

Poruszamy się na futurystycznej wizji rolek, można więc czesać triki po wyskoku, grindy, handplanty lub wallride'y (tylko po billboardach). W stosunku do pierwszej części, mamy większą swobodę w łączeniu trików. Oczywiście, wciąż nie mamy wpływu na to co zrobi postać - wystarczy nacisnąć "skok" będąc odpowiednio rozpędzonym lub wskoczyć na krawędź by wykonać grind. Doszła natomiast możliwość wykonania kolejnego triku w jednym skoku, ew. takiego po którym postać odwróci się o 180 stopni. Identycznie jest podczas grindowania - prosty i przejrzysty systemik. Przypadł mi do gustu tym bardziej, że każda postać ma tajny asortyment dostępnych trikulców. Ponadto na rampach można wykonać handplanta w celu rozpędzenia się - umiejętność konieczna w późniejszych poziomach. Ostatnią nowością jest grind pionowy - wykonuje się go najczęściej po słupach telefonicznych i tym podobnych (można z niego wykonać flipa do tyłu, co też jest potrzebne by dostać się w określone miejsca). Wszystkie te zmiany należy poczytać in plus, gdyż urozmaicają wykonywanie zadań. Znalazł się pierwszy minus (będzie ich więcej), a mianowicie zlikwidowano możliwość krótkiego przyspieszania. Teraz wymaga to dziesięciu puszek z farbą - wtedy zawodnik puszcza "ogień z rolek" i mknie jak błyskawica, dodatkowo włącza się fajne rozmycie obrazu. Szkopuł w tym, że skręca się wtedy bardzo ciężko, a puszek można mieć maksymalnie trzydzieści. Tak więc często ślimtamy się z niewielką prędkością, na szczęście pełno jest miejsc do grindu, a wtedy zapodajemy na konkretnym speedzie. Odnośnie drugiej, najważniejszej czynności - malowania - wielka szkoda, że dużą grafy wykonujemy po prostu naciskając prawy triggar raz ze razem. W "jedynce" trzeba było wykonywać "esy-floresy" lub proste linie na analogu (w krótkich odstępach), co dawało dodatkową frajdę i podkręcało klimat - tym bardziej, jeśli właśnie zza rogu wyskoczyły psy. Skoro wspomniałem o policji, to po pierwsze - zamiast kapitana-maniaka dowodzi nimi kompletny pedał (mnie nie pael, ale może to chcieli podkreślić twórcy?). Po drugie, potyczki nadal polegają na traktowaniu funkcjonariuszy (i ich sprzętu) farbą, a miłym udogodnieniem jest możliwość "zaczepienia" kamery na celu - kolejny plusik. Z kolei na gorsze zmieniła się muza - tę z "jedynki" puszczano na imprezach, co w przypadku gier zdarza się rzadko. Teraz DJ Professor K zapodaje bardziej "udziwnione" tracki, ale mimo to klimat wciąż wypada maks. pozytywnie.

■ Obadajcie wygląd tego kolesia, ew. billboardy - styl tej gry rozwala! Kolorystyka w ogóle i wygląd graffiti (można zbierać nowe i wybierać, co malujemy) jeszcze bardziej go potęguje. A do tego Multiplayer na czterech przy 60 FPS-ach! Można się ścigać, malować ("kto więcej" lub na placach przeciwników), ew. zbierać flagi - to bardzo mocny punkt drugiej części gry, który przekona wielu do jej kupna, przy okazji czyniąc z JSRF świetną party-game.



JSRF to właściwie ta sama, świetna gra z kilkoma zmianami na minus, jednak plusów jest więcej. Jak to trafnie ujął Kujot, sytuacja przypomina tu znaną z PROJECT GOTHAM. Jeśli grałeś w "jedynkę", to "dwójka" niczym Cię nie zdziwi - oczywiście docenisz nową, wspaniałą grafę (miasta tętniące życiem) i miłe, bardzo fajny Multiplayer i pomniejsze "smaczki", ale będzie to właściwie to samo. Jeśli natomiast jest to twoje pierwsze spotkanie z "JET SET" (lub masz ochotę na więcej) i pasuje Ci ten styl, to na bank zachwycisz się ową produkcją - jest jedyne w swoim rodzaju □

WERDYKT MUTTI

SEGA INNA

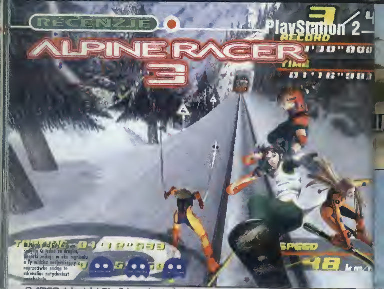
GRYWALNOŚĆ: 8 8 **8+**

Players 1-4

PLUSY	MINUSY
▲ klimat	▼ wtórność
▲ grafika	
▲ multiplayer	

OCENY ZGŁOŚ, OLE

ALPINE RACER 3



■ [illegible] drzewa śmigają Ci jedno za drugim, pagórki znikają w oka mgnieniu a Ty widzisz nadjeżdżający z naprzeciwka pociąg to adrenalina natychmiast podskakuje.

NAMCO dało ciała! Nie dlatego, że nie dostaliśmy wraz z grą nart w komplecie, ale dlatego, że zafundowało nam produkcję nie na miarę swoich możliwości.

Jednak nadszedł dzień, w którym ALPINE RACER zagościł na domowych systemach do gier, w dodatku jako exclusive na PS2. Pamiętam, jak 5 lat temu w nadmorskich kurortach "jedyneczka", wyposażona w "narty" i kijki, dmuchawę oraz kilkudziesięciocalowy ekran, przyciągała dziesiątki wczasowiczów, różnej płci i w różnym wieku, i każdy odchodził z [illegible] na gębie. Pewnie nie wyobrażasz sobie, jak goście z NAMCO upakowali te wszystkie gadżety do małego pudełka z grą. Powiem Ci na wyrost: nie wpakowali ich, bynajmniej nie przez roztargnienie. Było już w historii kilka zrzutek automatów z nietypowymi kontrolerami. Dla przykładu, z takiego SILENT SCOPE niewiele 'zostało'... No bo jaka jest frajda strzelać ze snajperki bez snajperki? Do czego zmierzam? Jeśli miałeś do czynienia z automatem, nie oczekuj od AR3 emocji porównywalnych z maszyną. Tyle.

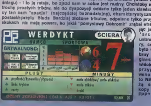
W grze dostępnych jest aż 5 trybów zabawy: Extreme Winner's Cup, Cross Race, Slalom, 1on1 oraz Time Attack. "Cup" gra tu pierwsze skrzypce, dając możliwość kupowania szybszych nart/desek (za zwycięstwa w kolejnych wyścigach). Co się tyczy trybu na 2 Graczy (1on1), to panuje tu taka mgła, że ręce opadają.

Gra już na początku zabawy jest bardzo szybka i dynamiczna (wszak to wyścig na śniegu) - i to ją ratuje, bo zjazd sam w sobie jest nudny. Chciałoby się poczesać trochę prostych trików, ale do dyspozycji oddano tylko jeden klawisz - odpalający ten sam "special" (najczęściej beznadziejny), charakterystyczny dla danej postaci/sprzętu. Bieda. Bardziej złożone trikulce, odpalane tylko przy większych skokach, nie mają powera, bo jakiś 'pomysłowy Dobromir' zrąbał efekt, wymyślając jakieś chore, "arcade'owe" ustawienie kamery, co by lepiej było widać wygibasy. Tak na marginesie, za jeden widok (TPP), jaki przyporządkowano dla zjazdu, to NAMCO należą się solidne kopy. Gdzie FPP?

Mając na uwadze to, co pokazali goście z EA BIG w swoim SSX, to wykonanie AR3 jest przeciętne. Po pierwsze, mało tu obiektów i kolorków. Dziwi brak jakichś bajeranckich efektów graficznych, np. wykręconego bluru przy szybkim zjeździe. Ale co ja się dziwię - NAMCO nie potrafiło nawet zrobić zjadliwych efektów "oświetleniowych", więc trasy nocne wyglądają okropnie. Dobrze przynajmniej, że gra przy tej szybkości chodzi bardzo płynnie, nie zwalnia (bo niby czemu by miała?) a na horyzoncie nic się nie dorysowuje. Trasy (9 sztuk) są dość krótkie i w sumie mało ciekawe, bo tunel, zwężenia czy pagórki ciężko potraktować za coś nadzwyczajnego. Całość ratują skróty, całkiem liczne.

Muzyka jest... Jest - i tyle. NAMCO ostatnio chyba zatrudniło nowych dźwiękowców, bo ani TEKKEN 4, ani AR3 nie kręcą pod tym względem. Nie wiem jak Wam, ale mi nie odpowiada softciarska muza na trąbkę i cymbałki. Na plus mogę zaliczyć ridgeracerowego komentatora i odgłosy krawędziujących nart (niby szczegół, a pogłębia klimat i potęguje wrażenia pędu).

Od firmy, która na "dzień dobry" funduje Czarnuli gry pokroju TTT czy RR5, oczekiwałem czegoś więcej. Z jednej strony podoba mi się bardzo szybki zjazd na nartach (sterowanie "krawędziowe" dwoma analogami - do włączenia w opcjach) na "dziennych" trasach, z drugiej odpychają mnie nocne scenerie i kaprawe deski. ALPINE RACER 3 w porównaniu do SSX plasuje się o jedną klasę niżej, a tego nie mogę NAMCO wybaczyć. □



WERDYKT ŚCIERA

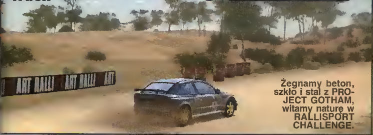
NAMCO — SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ:

6
4
7

PLUSY	MINUSY
▲ szybkość/dynamika/płynność	▼ mało obiektów/ mało efektów
▲ ilość trybów	▼ mało trików
▲ narty	▼ deski

OCENY ZGREDZIOŁÓW: LOKI 6 AJU 7 KUJOT [illegible]



Żegnamy beton, szkło i stal z PROJECT GOTHAM, witamy naturę w RALLISPORT CHALLENGE.

RALLISPORT CHALLENGE

e świata szkła, betonu i stali w PROJECT GOTHAM przenosimy się w świat, gdzie ciche ćwierkanie ptaszków przerywa jedynie huk naszych silników, a żuczki i żabki muszą patrzeć najpierw w prawo, a potem w lewo, zanim przejdą przez dróżkę.

RALLISPORT CHALLENGE to rajdówka znanego szwedzkiego developera - DIGITAL ILLUSIONS, który słynie z dopieszczonych engine'ów graficznych (i jak się zaraz okaże, kontynuuje tę chlubną tradycję). Zaś sama gra, obrazowo ujmując, mogłaby nosić miano nieoficjalnej kontynuacji SEGA RALLY. Nie ma tutaj ani tras znajdujących się w konkretnych państwach, ani znanych kierowców, zaś sam model jazdy ma charakter zręcznościowy i daleko mu do symulacji. Po kolei...

Tryby

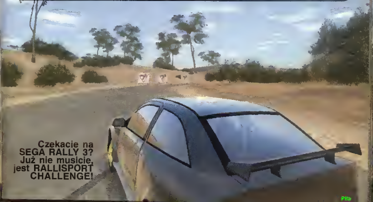
W najważniejszym z trybów - Carrer, mamy dwa rodzaje wyścigów. Pierwszy, wzorowany na COLINie - to samotna walka na trasie, gdzie oglądamy jedynie swoje miejsce w odniesieniu do pozycji innych zawodników. Tutaj też odkrywamy nowe trasy i zdobywamy nowe bryki.

Drugi tryb polega na ściganiu się po "zapętlonej" trasie z czterema innymi kierowcami.

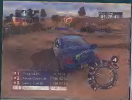
Grafika... fajna jest

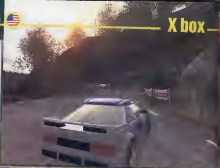
Po uruchomieniu pierwszej trasy przeżyłam lekki szok, co na pewno i Was czeka. Rewelacyjne poczucie prędkości zaczesuje grzywkę do tyłu a okulary wciska do oczu. Płynne 60 FPS-ów (w testowanej wersji NTSC) robi ogromne wrażenie, a trasy asfaltowe to jedne z najszybszych, jakie dane mi było widzieć w grach.

Oprócz asfaltówek, dostępne są także trasy w jedenastu innych sceneriach, od pustynnych bezdroży, dróg w blocku, żwirowych, po białe, skute lodem jeziora. Ogólnie tras jest aż 41. Grafika robi ogromne wrażenie, bo wspomnianemu poczuciu prędkości towarzyszą ostre i dokładne teksturki, dobre efekty świetlne i wiele obiektów: drzewa, ziemia, głazy, krzaki, płotki, domki, mostki, a wszystko zrobione jest z gustem, w miłym dla oka dizajnie. Znakomicie wyglądają krzewy i trawa, które dodatkowo kołyszą się na wietrze (!). Owszem, przydałoby się może więcej wiosek murzyńskich, kościółków czy innych elementów architek-



Czekacie na SEGA RALLY 3? Już nie musicie, jest RALLISPORT CHALLENGE!




Asfaltówki w RALLISPORT rulez! Tylko kilka torów i kilka maszyn z GT3 może dać nam podobne wrażenia. Niemniej i tak nie ma takiego poczucia prędkości jak tutaj. Na obrazku dodatkowo widzimy standardowy nierealny poślizg, do którego z czasem można się przyzwyczaić.

tonicznych, ale gdyby miało to spowodować spadek liczby klatek o połowę, to dziękuję. A wspominałem, że nasze wyczyny pozdrawiają kibice (obiekty w pełnym 3D!)? Machają rączkami, a na dodatek obracają główki z lewej do prawej gdy przejeżdżamy! Fajnie.

Grafika naszych maszyn również prezentuje się okazale. Cieszy duża ilość [illegible]gółów, ładne, przeźroczyste szyby, [illegible] [illegible]icie wyglądające felgi. W środku wi[illegible] [illegible]nicą kierownika i jego kompa[illegible] [illegible] odloty, bo nie prowadzi.) Nie[illegible] [illegible]ej, niektóre gorzej, moim zdaniem takie [illegible] można było sobie darować, bo ani to piękne ani nadzwyczaj sterowne. Znakomicie prezentuje się na pewno czarna Astra II z logo Xboxa. Świetnie, szczególnie na czarnym lakierze Astry, widać jak auto na trasie pokrywa się kurzem, błotem czy lodem. Brudzą się również opony i felgi. Niedługo pewnie producenci gier zaserwują nam również kamery na przednim zderzaku.

Interakcja samochodu z otoczeniem jest olbrzymia. Począwszy od takich drobiazgów jak taranowanie większych krzewów, niektórych band czy reklam (są i takie od których odbijamy się jak w GT3), które rozrzucone stwarzają niezły bałagan, kończąc na potrąceniu drzewa i zaobserwowaniu jak... no, jak myślicie? Spadających liści! A co powiecie na koleiny w piasku, śniegu czy błocie oraz 'dymki' na asfalcie? Szczerze? GT3 może się schować. Bardzo dobrze odwzorowany jest też lód (X-owy bump-mapping robi swoje, oj robi), którego szklista powłoka odbija zachodzące słońce (ciężko stwierdzić, czy efekt jest "ściemniony", ale wygląda bosko). Dużą radochę sprawia wjeżdżanie z lodu w śniegową zaspę, która deformuje się pod kołami naszego pojazdu, a te z kolei zapodają kapitalny efekt lecącego na boki śniegu. Nie przesadzam, wygląd tej gry niejednego z Was pewnie zetnie z nóg. A oświetlenie auta i terenu przez wschodzące czy zachodzące słońce - miodzio! Trochę słabiej wygląda padający deszcz i śnieg, które spadają bardzo "oszczędnie" - pewnie dlatego, żeby "frejmrejt" trzymał stałą liczbę klatek. Myślicie sobie teraz, że nic tu nie zarywa? Nie ma tak dobrze. Na szczęście wpadki zdarzają się bardzo rzadko i nie przeszkadza to w grze, zaś Xbox dostaje zadyszki dosłownie w kilku momentach: kiedy startujemy (kurz daje mu popalić), wpadamy w dość dużą liczbę beczek czy innych przedmiotów leżących na trasie oraz... standardowo - kiedy widzimy wszystkich przeciwników przed sobą lub bez pardonu ich obijemy.

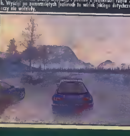
Fury

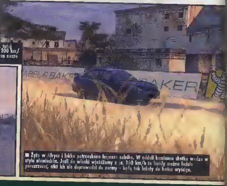
Ilość samochodów w grze nie szokuje - jest ich 29. Wśród nich są znane marki z lat 90. i 80., takich firm jak np. Mitsubishi, Subaru, Ford, Citroen, Peugeot, Toyota. Analogicznie jak w SEGA RALLY, tak i tutaj nie mamy ograniczeń w aspekcie mocy silników, które mają od 300 do ponad 800 KM. Model jazdy, jak już wspominałem, jest zręcznościowo-młodzieżowy i nastawiony na ładne poślizgi, ładne nie znaczy że łatwe do opanowania (wiraża na ręcznym rulz). Niestety, czasami odnosiłem wrażenie, że samochody zachowują się jak poduszkowce i "pływią" po ulicy jak łódki (jak w SEGA RALLY 2), dotyczy to głównie tras zimowych. Przy dużych prędkościach każdy błąd - przeważnie (niestety) - kończy się zahaczeniem o głaz czy drzewo (a tych nie brakuje). Fizyka jest troszkę przegięta; na małym kamieniu samochód często fruwa i obraca się, co pewnie wielu z Was zniesmaczy (przypomina się V-RALLY). Na szczęście przy "czołówkach" (nie polecam, ale...) fizyka jest tip-top - maska się gnie, a wóz odbija w tył. Warto zaznaczyć, że uszkodzenia samochodów są wielostopniowe.

Jedna z najładniejszych gier wyścigowych XXI wieku, tylko na maszynkę Pana Billa G.

W kierowaniu poszczególnymi maszynami nie ma szczególnych różnic. Przed każdym wyścigiem możemy trochę pogrzebać przy ustawieniach, jednak zmiany jakich dokonujemy są jeszcze bardziej

To jest właśnie ten lód! Widzieliśmy jego namiastkę w HALO, tutaj poprawiono efekt (bump-mapping) i podano z prędkością rzędu 200 km/h. Wyścigi po zamarzniętych jeziorach to widok jakiego dotychczas nasze oczy nie widziały.





Żyto w Afryce i lekko potrzaskana Impreza rolnika. W oddali kamienna chatka wodza w stylu niemieckim. Jeśli do wioski wjeżdżamy z pr. 160 km/h to bandy można ładnie porozrzucać, nikt ich nie doprowadzi do normy - będą tak leżały do końca wyścigu.

■ Wózki te możemy oczywiście nieźle pobijać (widoczne uszkodzenia), co na dodatek całkiem fajnie wygląda. Na szczęście twórcy nie poszli za daleko i nie jeździmy nigdy zdezelowanymi wrakami jak np. w COLINie. Poza tym, po każdym wyścigu auto zalicza blacharza i myjnię, tak więc

■ Taka bryka czeka na odkrycie...

■ Komisja powitalna machając ogonami czeka na kierowców jadących z prędkością 250 km/h. Przebiec czy nie przebiec przed maską?

mizerne niż w SEGA RALLY 2. Dostępne są bowiem trzy stopnie zmian dla ustawień przełożeń skrzyni biegów mamy wyjściowe 'medium' oraz dodatkowe 'short' i 'long'. Tak samo dla zawieszenia. Fani szczegółowych ustawień takowych tutaj nie znajdą (mi to wisi).

Co słychać?

Strona dźwiękowa jest w porządku, ale bez rewelacji. Każdy silniczek "gada po swojemu". Poślizgi, wybuchy z rury wydechowej, wszystko jest. Głos pilota dobrze dobrany, chociaż na trasach zamkniętych gość zabawia się w opiekunkę i zaczyna podpowiadać rzucając komentarze: "wróć na trasę", "szanuj samochód" itp. Często miałem ochotę otworzyć drzwi i podziękować mu za dalszą jazdę (niestety, w opcjach takiego wyboru nie ma). W czasie rajdu Bill zapłacił komu trzeba, więc przygrywają nam chłopaki z Fear Factory, Dub Pistols czy Soundmine (i nie tylko), ale jeśli jednak komuś taki techno-rock nie podpasuje i będzie chciał posłuchać disco polo live, to spoko - może wgrać na xboxowego twardziela swoją ścieżkę dźwiękową z CD i podmienić w grze.

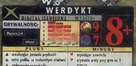
Replays sucks! Ta gra powtórkami nie szokuje. Nie dość że kamery nie oddają dobrze dynamiki jazdy, jaką taktycznie osiągnęliśmy, to na dodatek grafa strasznie zrywa. A szkoda. W Multiplayerze testowałem grę tylko przy dwóch Graczach i z przykrością donoszę, że i tutaj framerate się gubi. Oj, DIGITAL ILLUSIONS, nieładnie taki GT3 na dwóch Graczy jest płynne do bólu ("+" dla GT3). Sama rozgrywka przynosi jednak pozytywne wrażenie, szczególnie gdy rywal jadący przed nami, po nadzieniu się na głaz robi w powietrzu świecę z półobrotem i ląduje z tyłu - za nami.

Kończę...

RALLISPORT to jedna z najlepiej wyglądających gier rajdowych jakie do tej pory widziałem i chyba nie przesadzę zanadto jeśli powiem, że spokojnie wyprzedza opcję Rally w GT3 na PS2 (ale nie dzięki kunsztowi wykonania, a mocy obliczeniowej i pamięci Xboxa). SEGA nie kwapi się z wydaniem SR3, COLIN 3 zmierza tylko na PS2, a Bill nie wyciągnął jeszcze z bankomatu odpowiedniej kwoty, aby i "Codemasterzy" poznali się na Xboxie, więc dziś można śmiało ogłosić RALLISPORT najlepszą xboxową rajdówką na najbliższe miesiące. Nie warto dla tego tytułu kupować Xboxa (jak PS2 dla GT3), ale każdemu posiadaczowi tego systemu polecam ją z czystym sumieniem.□

Paweł Błaszczak, Paavob,
Techland (Polska)

■ Znakomicie wyglądają krzewy i trawa, która dodatkowo kołyszą się na wietrze - efekt jest piorunujący.



WERDYKT

DIGITAL ILLUSIONS · WYŚCIGI

GRYWALNOSC:

10
8
6
4
2
Players 1-4
Wheel

9

7

8+

PLUSY	MINUSY
▲ rewelacyjne poczucie prędkości	▼ zrywające powtórki
▲ ostra grafika ze znakomitymi efektami	▼ zrywanie gry przy grze na 2 graczy
▲ zachowanie samochodu	

Polskie WWW konsolowe

...czyli przegląd polskich stron internetowych o konsolach [cz. 2]

Ponad pół roku temu, w PE mogliście przeczytać pierwszy przegląd polskich stron internetowych poświęconych tematyce konsolowej. Obiecałem wtedy, że w przyszłości napiszę kolejny tekst poruszający tę tematykę. Najwyższy czas spełnić obietnicę! (...) Po opublikowaniu pierwszej części, dostaliśmy mnóstwo próśb o umieszczenia w PE adresów stron, która tworzycie. Na szczęście, podszedłem do nich z rezerwą, bo z czasem okazało się kto na to zasłużył, a kto liczył na chwilową "sławę". Strony z bieżącego przeglądu przeszły więc próbę czasu - autorzy wykazali się cierpliwością i pracowitością. Poniższy przegląd radzę również prześledzić osobom, które starają się zaistnieć "w branży" i bombardują naszą Radkację prośbami o współpracę. Zapraszam do opisu. [Rasputin]

"Jak oceniam"

W związku z tym, że wiele osób nie było w stanie pogodzić się z moim ocenami z pierwszej części przeglądu, postanowiłem wyjaśnić, jakie czynniki wpływają na wystawiane przeze mnie noty. Przy 'ZAWARTOŚCI' liczą się PRZEDE WSZYSTKIM newsy - najlepiej dużo i aktualnie (chyba że strona nie jest tworzona pod tym kątem, rzadkość), czy na stronie można poczytać recenzje - czy jest ich dużo i czy dotyczą gier "na czasie". Powinny je dopełniać opisy (no tak, powinny...) i luźne teksty na tematy okołogrowe, czyli felietony. Moim zdaniem, słowo pisane powinno być poparte równie ważnymi MULTIMEDIAMI. Nie zawsze chodzi tylko o filmiki, czy muzykę z gier (a przyznam, że ostatnie zagadnienie to mój słaby punkt) - ważną rolę odgrywa to czy ekipa strony postarała się o dobrej jakości screeny do newse i czy na stronie można znaleźć bogatą galerię tapet i artów. No i powtórzę raz jeszcze, każdy z tych elementów musi być często aktualizowany.

Oceny grafiki chyba nikt nie będzie podważał... Mimo iż ostatecznie jest to kwestia gustu, to moją opinię popieram raczej dużą znajomością w temacie kompozycji, liternictwa, HTML (kod, w którym zapisana jest struktura strony) i grafiki komputerowej w ogóle.
Minęło pół roku i w tym czasie zdążyło się wiele zmienić. Niektóre witryny 'wyparowały', na ich miejsce pojawiły się nowe, autorzy zmieniali "obozy", a później wracali do poprzednich. Po pierwszym przeglądzie jedni spoczęli na laurach, a inni zabrali się ostro do roboty.

Na osobne, ponowne omówienie zasłużyła jedna strona.

GAMEONLY

http://www.gameonly.com.pl

**Zaczęło się od niezadowolenia oceną z pierwszego przeglądu. Cwikus i Falll mogliby się ze mną kłócić i kłócić, że wystawiłem im zbyt niskie noty, ale na szczęście poświęcili czas na coś bardziej pożytecznego dla ich strony. Pierwsza zmiana designu - i już złapali u mnie plusa. Obecny layout jest już bliski szczytu {??? - kor}.
GO podzieliło się na podstrony newsowe o najbardziej znaczących konsolach (PS2, XBOX, GC, DC, PSX, GBA). I to właśnie ten dział eliminuje konkurencję w przedbiegach. Sztab ludzi supportuje nas najświeższymi i najbogatszymi wiadomościami z rynku gier. A to dopiero początek. Jeśli tylko zagłębimy się w zawartość strony, przyciągnie nas one recenzjami, zapowiedziami, felietonami, opisami oraz wewnętrznym forum. Gdy już ze zmęczenia nie jesteśmy w stanie czytać, zaczynamy podziwiać galerię tapet, aby na końcu wsłuchać się w ulubione kawałki w mp3 z takich gier, jak MGS 1 i 2, FFX, SOUL REAVER, SSX, XENOSAGA, SILENT HILL. Jakiś czas temu doszły działy DOWNLOAD oraz WYSZUKIWARKA (ta druga pomocna w poruszaniu się po stronie). Całość utrzymana jest w przystępnym dla maniaka gier luźnym klimacie. Szczerze polecam.**

Oprawa:9 Zawartość:9 Przesył:Dobry

konsole.com.pl

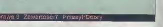
http://www.konsole.com.pl

O tym serwisie "się mówi". Cóż, już po adresie widać wysokie aspiracje - stania się głównym serwisem dla konsolowców. Co jeszcze się mówi? Że czuć rękę sponsora. To fakt, po wejściu, na stronie w oczy rzuca się profesjonalnie przygotowany layout z porządnymi logosami, kolorowy z bajerkami (z umiarem). To naprawdę może się podobać. Do niedawna Dział Newsów dawał popalić konkurencji, ale do czasu - widniejąca data ostatniej aktualizacji to 5 lutego :(. Wczytamy się również w kilkadziesiąt recenzji - tu mogłaby być także "aktualniej". Bardzo podobnie jest z zapowiedziami. Publicystyka powstaje natomiast według polityki zbliżonej do NINTENDO - mało, ale jak najlepiej. Ostatnio (czyli w lutym właśnie) pojawił się np. wywiad z tłumaczem BALDUR'S GATE DA. Poza tym na stronie tipsy, forum, dział DVD itp. Niestety, ocenę obniża CAŁKOWITY brak Downloadu. Żadnych filmów, mp3, wygaszaczy, skinów... Dlatego ZAWARTOŚĆ nie wybija się ponad "7". Jeśli jednak komuś to nie przeszkadza, a nie preferuje stylu prowadzenia innych serwisów, to niech śmiało wchodzi na konsole.com.pl. Może wkrótce serwis odżyje.

Oprawa:9 Zawartość:7 Przesył:Dobry

Consoleo

http://www.consoleo.net

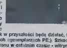


Po wejściu każdy powinien odnieść b. pozytywne wrażenie - najnowszy imidż "jest fajny". Ta strona to kolejny (po Dreamcast Centre) projekt prowadzony przez ambitnego Pido. Chłopak ma bez dwóch zdań całkiem niezłe umiejętności organizacyjne. Jest porządna ekipa do pisania, jest sponsor, jest niezły serwer i jest ten boski design. Strona ma niezłe koneksje - z interią i sklepem internetowym Hobbyt, jakiś czas temu co nieco łączyło ją z psx.net.pl. Znajdziemy tu przede wszystkim to, co na innych dobrych stronach - zapowiedzi, recenzje, troszkę poradników i publicystyki. Teksty, ogółem rzecz biorąc, są nawet niezłe (jak na nasze aktualne warunki). Consoleo może poza tym pochwalić się działem Underground (tematyka PE-owej Szarej Strefy). Jeszcze raczkujący, ale nieźle się zapowiada. Na minus działają wadliwe linki w Downloadzie. Mam nadzieję, że z tym da się coś zrobić :). To samo dotyczy nieobecności screenów i artów z gier - nie zobaczymy ich ani przy recenzjach, ani przy newsach. Generalnie jednak polecam, Consoleo to przyjemny, dobrze prowadzony serwis, który znalazł już sobie miejsce w rodzimym panteonie konsolowych witryn.

Oprawa:8 Zawartość:8 Przesył:Przeciętny

EraGBA

http //www revolu[illegible]

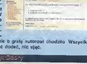


Jeśli szukasz dobrej strony tylko o Game Boy Advance, to zajrzyj pod ten adres. Bo oprócz świeżutkich newsów przeczytasz tu także recenzje wielu gier na GBA wydanych w Polsce. Zapowiedzi również są "niczego sobie" i jest ich naprawdę dużo. No i te opisy, tipsy, testy sprzętu i omówienia trybu Multiplayer najpopularniejszych gier. Na stronie widnieją również linki do plików w działach Download i Filmy, ale gdy testowałem stronę - akurat nie działały, miesiąc wcześniej też. Ot, takie podpuchy;). Jeśli jednak w przyszłości będą działać, to możecie długopisem poprawić ocenę w Waszych egzemplarzach PE;). Szkoda że daje się odczuć, iż autorzy trochę spuścili z tonu w ostatnim czasie - witryna przestaje być aktualna Ana oprawa stronki bardzo w porządku. Zajrzyj

Oprawa:8 Zawartość:7 Przesył:Przeciętny

EMU#dreams.pl konsole

http://emu.makli.pl/emukonsole/



"Ten" Skizo, we współpracy z Michaelem, prowadzi serwis o emulatorach na konsolach (na ten temat możemy poczytać w HARDkorze). Na stronie mamy do ściągnięcia chyba wszystkie omawiane na łamach PE programiki, a nawet Quake'a 1 i Wolfensteina 3D na DC. W razie problemów, zajrzeć można np. do pomocy nt. wypalania. Oczywiście strona newsowa, jest zawsze bogata i aktualna. Skizo nie od dziś pracuje nad stronami. Oprawa nie jest efektowna, ale nie o grafę autorowi chodziło. Wszystko podane jest przejrzyście i zgrabnie. Nic dodać, nic ująć.

Oprawa:8 Zawartość: 9 Przesył:Dobry

My Fantasy

http://www.myfantasy.prv.pl	oprawa: [illegible]	Przesył: Przeciętny
http://www.ff.ano.pl/	oprawa: 8	Przesył: Dobry
http://www.ff.xcom.pl/	oprawa: [illegible]	Przesył: Niski
http://www.firestar.okay.pl/ffhow	oprawa: 7	Przesył: Niski

Ciekawa rzecz zebrało się kilku maniaków FF, którzy stworzyli serwisy o ich ulubionej serii. Jest naprawdę nieźle. Stopniowo działy poświęcone kolejnym częściom "uzupełniają się". Streszczając - jest co poczytać: opisy fabuł (nawet pierwszych, japońskojęzycznych "fajnali"), sekretów, poradniki, coś o filmie "FF", coś o nadchodzących częściach, rozmaite screenshoty, arty, tapety, midi i mp3 z melodiami N. Uematsu. Plus romy i emulatory. Jest też skrót do livecam pokazującej beta-testy FFXI (ostatnio widziałem tam coś w stylu Tentacle, brrr!). Nawigacja po zasobach wszystkich stron nie sprawia większych problemów. Na grafikach witryn da się zawiesić oko). Maniacy "fajnala" - właźcie tu!

Zawartość: 8 (wszystkie)

Ranking

Tuż przed oddaniem tekstu do Redakcji, przeprowadziłem plebiscyt na najlepszą polską stronę o konsolach. Wzięli w niej udział bywalcy kilku tematycznych kanałów IRC-owych i ludzie którzy zareagowali na ogłoszenie na grupach dyskusyjnych. W sumie około 40 osób. Zadaniem respondentów było wybranie trzech ich zdaniem najlepszych witryn. Według przyznanego danej stronie miejsca, przydzielana była określana ilość punktów: 1 miejsce 3 pkt, 2 miejsce 2 pkt, 3 miejsce 1 pkt.

Oto wyniki

1. PSX NET PL	(57 pkt)
2. GameOnly	(34 pkt)
3. Consoleo	(19 pkt)
4. Future Game (http://www.futuregame.xcom.pl) 5. Playstation2 Site (http://www.playstation2.of.pl)	(po 12 pkt)

[illegible] czas.

Tabelę przygotował Rasputin

Zbiór linków konsolowego Internetu:

http://www.revolution.pl/pe2
EraPS2, nie dorasta do poziomu eryGBA, jeszcze nie...

http://www.iaspro.git.pl
Bardzo dobry serwis o ISS, maniacy - zobaczcie to koniecznie.

http://www.psx.net.pl
Stało się tak jak przewidziałem w pierwszym przeglądzie - psx.net nadal jest wzorem do naśladowania, brakuje tylko recenzji.

http://www.g-e.prv.pl
Generalnie wszystko stoi w miejscu, a eksperymenty z layoutem dają coraz gorsze rezultaty.

http://www.konsole.of.pl
Mało tu towaru, ale można znaleźć wiele ciekawych, choć "przypadkowych" rzeczy. Radzę zajrzeć

http://www.playstation2.of.pl
Doszło kilku nowych ludzi, szykuje się zmiana designu, trudno tu jednak mówić o jakichś rewolucyjnych zmianach, ale i tak jest na poziomie.

http://www.gry.wp.pl
Patrz przegląd cz.1, PE#49, jest więcej mediów dla konsolowców.

http://www.psxrules.prv.pl/
Zapowiadało się nieźle, ale projekt porzucono

http://www.gry.interia.pl
Podobnie do serwisu o grach WP

http://www.psxonly.prv.pl/
Prawie nic tu nie ma.

http://strony.wp.pl/wp/nc3/
Na darmowym koncie - ktoś bardziej bawił się apletami, niż pracował nad dobrą stroną.

http://www.kki.net.pl/~ppowar/
No, to jest power... ach, te darmowe konta;)! Choć Camel też tak zaczynał.

http://www.consoles.prv.pl/
Nieudane, nieaktualne... A może się mylę:)? Zobacz sam...

http://elhose.w.interia.pl/
Playtime? Tak kończą strony na darmowych kontach. Sorry, no bonus.

http://info.walsiz.edu.pl/~banym/
Coś tu raczkuje. Może coś z tego wyrośnie... Autorzy, do roboty:)!

http://www.gamecity.boo.pl/
Tutaj też coś się szykuje.

http://www.futuregame.xcom.pl
Beta nowej strony twórców takich projektów, jak FUTURE GAME i MEGAGAME. Będzie się działo (?)...

http://www.psxextreme.pl/psxpl
Strona #psxpl nadal działa, nadal prowadzi ją Mazur^San i nadal mi się podoba.

http://www.strony.wp.pl/wp/konod
Wyczuwam trochę zapału, ale na razie nie wygląda to zbyt ładnie. Kilka materiałów od bólu da się czytać (Jackie Chan!:), więc co szkodzi odwiedzić..?

Tym razem zamykam temat polskich stron internetowych o konsolach na dłuższy okres czasu. Sam temat Internetu jest jednak nadal otwarty. Za miesiąc omówimy sklepy internetowe. Może kiedyś postaramy się o przegląd zagranicznych serwisów, ale to już inna klasa - nie ma sensu porównywać ich z naszymi. Tam wszystkim kręci kasa i to nie jaka mała jak w nielicznych sponsorowanych u nas stronach. Tym niemniej nadal popieram rodzime projekty.
Czas pokaże, czy w przyszłości PE regularnie będzie się zajmowel tematem Internetu - ze względu na zapowiadany dostęp do niego przez konsole NEXT-GEN. Ale zapomniałem, że to Polska / Dobra, dobra, już nie psioczę, pozostańmy optymistami). Tak więc, żegnam się jak jak ostatnio - See ya! [rasputin]

Special THX za wsparcie przy zbieraniu materiałów dla Pellego i Pido. I jak nie wpłynęło to na ocenę)

Piła

SPORTOWA

Tiger Woods 2002

- Wydawca ... EA SPORTS
- Grafika/Dźwięk ... 6/4
- Akcesoria ... 1-4 graczy, 61kB

Golfowy kawałek w cieście z napisem "Jesteśmy z EA SPORTS" z roku na rok smakuje coraz mniej. O ile z początku szczerze kibicowałem kolejnym grom z serii PGA TOUR GOLF (zwłaszcza edycjom z lat 96/97), tak od kiedy swego oblicza użyczył jej Tiger Woods, przestała się rozwijać i popadła w pewnego rodzaju stagnację. Tegoroczna edycja zionie zmianami na kilometr, co na dobre jej niestety nie wychodzi.

[illegible]nim Gracz przystąpi do umieszczania piłeczki w odpowiednim miejscu (hm), czeka na niego przeprowadzany przez samego Woodsa mini-tutorial. Tu właśnie następuje zetknięcie z zasadniczą zmianą. Zapomnijcie o zatrzymywaniu wskaźnika na pasku w celu naładowania powera i celności uderzenia. Tym razem cały ciężar wywalania piłki w przód biorą na siebie analogowe gałki. Owszem, rozwiązanie to zastosowano już w poprzednich TIGERach, tym razem jednak sposób ich użycia jest inny. Wyobraźcie sobie, że pasek powera zniknął! Teraz tylko wystarczy - cyk, gałka w tył (golfiste podnosi kijacha do góry) i cyk, gałka w przód (uderzenie). Czas oddzielający oba wychylenia decyduje, jakim torem pójdzie piłka - wysokim [illegible] niskim. By było weselej, nadanie piłce rotacji oznacza wychylenie gałki pod odpowiednim kątem. "Czy to jest, kurde, praktyczne?" - zapytasz zapewne. Nie za bardzo. Przyzwyczajenie się do sterowania zajmuje sporo czasu, a pozostaje jeszcze kwestia wyczucia. W jakim odstępie czasu machnąć gałką po raz drugi? - oto jest pytanie. Sorki, ale ta innowacja nie przypadła mi do gustu ani trochę.

Jako że usunięto z ekranu "powermetery" i inne pierdoły, jest więcej miejsca na przedstawienie pola gry, większe są też postacie. I o ile sylwetki zawodników wymodelowane są elegancko, tak oto[illegible] nie prezentuje się cieka[illegible]dle [illegible] [illegible]kasi[illegible]ka [illegible]ustka. Radzę C[illegible] na rączkę obok, jeśli [illegible] tego nie zrobiłeś. [koso]

Za pomocą gałki analogowej krzyżyka teraz można szybciutko [illegible] i obracać. Widoczki są bardzo milutkie... Z boku Sciera i jego trener (naprawdę zabawny gość).

PAR3
±0
Remaining
173y
191y
PTS

HOT SHOTS GOLF 3

Heh, d[illegible] wiarę lub nie, ale HOT SHOTS GOLF 3 niezwykle mile mnie zaskoczył - co z pewno[illegible]yliście zajarzyć łukając [illegible] w "klepsydrze". A jest to o [illegible]dziwne, że sporo grałem [illegible] poprzednie części i miałem [illegible] wyraźne pojęcie "kto [illegible]z". G[illegible]zeczoną gierę wziął w obroty, czytnik mojej PS2 [illegible]cował [illegible]ść długo...

HSG3 tylko z pozoru prezentuje luzackie podejście do tematu. W rzeczywistości odwzorowuje wydarzenia na polu golfowym bez przekłamań, realistycznie, w żadnym elemencie nie idąc na łatwiznę. Sterowanie odbywa się tradycyjnie, za pomocą "powermetera" i operowania "języczkiem" - czyli standardzik (bez niepotrzebnych udziwnień - patrz TIGER WOODS). Pól do gry jest sześć, co wbrew pozorom nie wydaje się być liczbą małą. Z kolei zawodników mamy piętnastu (plus kolejna piętnastka będąca wariacją na temat pierwowzorów), różnią się od siebie w sposób dość znaczny, dzięki czemu bez problemu można dobrać postać do własnych preferencji (większy power kosztem gorszego podkręcania piłki itp.). Co cieszy, to liczba turniejów, w których Gracz bierze udział - jest ich aż 28, i liczba ta "styka" w zupełności. Panowie z SCEA sięgnęli (w sposób nader udany) po metodę kija i marchewki. Owym mobilizującym elementem są nagrody za wygrane turnieje, i - wierzcie mi - gra naprawdę zachęca, by je zdobywać. A może to być nowy zestaw kijów, ciuszki dla zawodników, tapety pod menusy, tipsy przybliżające kruczki zawarte w grze, kapsułki odkrywające ciekawostki na planszach (np. robaczek chadzający po jednym z dołków) itp. Naprawdę, czułem się zmobilizowany!

Wizualnie jest jak najbardziej spoko. Cieszą oko ładnie wykonani zawodnicy (w sesji Motion-Capture brał udział Ścierwo, alias Jonnie:), pola również prezentują się czadowo (wreszcie fachowo wykonana przyroda - drzewka!). Na dźwięk składają się cykania świerszczy, trele ptaszków i muzyczka (pod warunkiem, że w jednym z turniejów wygrasz możliwość jej odtwarzania). Gdybym chciał dostać w mordę na ulicy, napisałbym, że ta gra czyni lepszym... Ale dość farmazonów, grać mi tu!□

PS. Dla maniaków istnieje możliwość konfrontowania swych wyników z Graczami na całym świecie - wal na stronkę www.hotshotsgolf3.scea.com po więcej szczegółów!

WERDYKT KOSO

SCEA SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ:

1-4 Players

7

8

8+

PLUSY	MINUSY
▲ nagrody ▲ pełno z nagrodami	▼ tendencyjny wygląd zawodników?

OCENY ZGREDZIOLI LOKI 8+ COX 8 KOSNIK DVD

MOJE TRZY GROSZE

Wiem, wiem, golf podobnie jak łowienie ryb wydaje się być mocno naciąganym tematem na grę wideo. Arcade'owy HSG3 ma jednak wiele do zaoferowania. Niesamowite wykonanie, z wieloma zabawnymi "smaczkami", intuicyjny interfejs, dobrze dobrany poziom trudności... To tylko podstawowe walory tej produkcji. Jeśli pogrywałeś niegdyś w Sensible Golf, Mario Golf, czy wreszcie poprzednie edycje HOT SHOTa (EVERYBODY'S GOLF), to wal jak w dym. Nie sądziłem, że to napiszę, ale POLECAM GORĄCO.□

8

Mr.Sciera

BALL: 2
000 000 970 040

AKIRA PSYCHO BALL

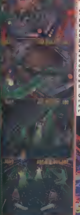
Pierwszy fliper na Czarnulę ma się całkiem, całkiem... Stoły w pełnym 3D, transformujące się zresztą, bonusowe sekcje, ciekawa tematyka...

MOJE TRZY GROSZE

Ale bajer! Nie dość, że całkiem niezły pinball, to jeszcze jak przesycony Akirą. Że hej! Ekstra [illegible] stoły zmieniające swoje "kształty", mnóstwo wstawek z filmu. Czegóż można chcieć więcej...? Akira PP jest dobrym produktem, co ważne - nie tylko dla miłośników tego (i innych) anime, ale dla wszystkich, którzy lubią dobrą zabawę. Gorąco polecam.

8

Test Subject 28



Tematyka fliperów nie została póki co podjęta na Czarnuli. Na szczęście BANDAI okazało się na tyle odważne, żeby przerwać "zmowę milczenia", wydając w Japonii AKIRA PSYCHO BALL. Jak zapewne zdążyłeś 'zaskoczyć', gra oparta jest o licencję znakomitego, wiekowego anime pt. "Akira". Cóż to może znaczyć w odniesieniu do klasycznych fliperów? Oczywiście, fani anime nie przejdą obojętnie obok wystroju stołu, digitalizowanych wstawek filmowych i żywiołowo zareagują na zsamplowaną gadkę bohaterów.
Choć tak zasugerowałem, AKIRA nie jest "klasycznym" pinballem, przynajmniej jeśli chodzi o maszynki SONY. Jeśli jednak tematyka fliperów znana Ci jest jedynie z wysłużonego Sonicka, AKIRA zaskoczy Cię aranżacją stołów, bowiem wszelkie ich elementy zostały opracowane w 3D: począwszy od łapek, przez tunele, na grzybkach skończywszy. W związku z powyższym, developer mógł sobie pozwolić na odrobinę szaleństwa, fundując Ci zdarzające się od czasu do czasu efektowne najazdy kamery na określony obiekt (pretty cool). To jednak nie koniec niespodzianek. Nie byle jaką innowację stanowi możliwość transformowania stołów! O co chodzi jakby? Gra została podzielona na kilka etapów, mających odniesienie do filmu. Jeśli trafisz określoną liczbę razy w jakąś popierdółkę, tym samym zbierając 'klucz dostępu', a następnie bilę poślesz w określony tunel, nastąpi sekwencja transformacji: stół rozrywa się w połowie, jedne z jego części odjeżdżą, dołącza nowe, widać pracujące, ogromne siłowniki. Motyw to przedni i smakowity, rajcowność adekwatnie windujący. Oprócz standardowych zadań a'la konieczność posłania bili do określonego tunelu, czekają na Ciebie bonusy pod postacią ukrytych mini-stołów, np. po rozsunięciu się centralnej części stołu, bila wpadnie na całkiem nowy.

Oprawa graficzna APB stoi na przyzwoitym poziomie (interlace), supportowana jest przez płynniutką animację, aczkolwiek na pecu uraczysz ładniejszych okazów (ot, choćby "Ducktoot Pinball"). Stonowana kolorystyka, względna oszczędność na szczegółach (zdecydowanie brakuje setek cudnych, kolorowych lampek), muzyka zaczerpnięta z filmu. Do fizyki bili nie mam zastrzeżeń, kolizje zostały opracowane poprawnie (sekcja Multi-Ball), a i rajcowność nie zawodzi (pojedynek dla 2 Graczy jednocześnie to gratka, choć umiarkowanie kręci!). Czego zdecydowanie brakuje, to mini-gier na wyświetlaczu. Szarpiąc w AKIRA PB nie poczujesz powera niczym po staranowaniu przez furę z gnojem, ale i obejdzie się bez rozczarowania, siłą rzeczy jest to obecnie najlepszy pinball na PS2 i zapewniam, że nie jest tytułem przeznaczonym jedynie dla wielbicieli Akiry.□

BALL: 1
000 020 847 080

WERDYKT

PS2 · BANDAI · PINBALL · HIV

GRYWALNOŚĆ: 7 · 7 · 7-

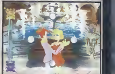
PLUSY	MINUSY
▲ transformacja stołów	▼ bez fajerwerków
▲ 3D	
▲ sekcje bonusowe	

OCENY ZGREDZIOLI: COX 7, NORBY 7

NOŚNIK: CD

MAD MAESTRO!

MAD MAESTRO to kolejny dziwoląg z gatunku "rytmiczne". W odróżnieniu od konkurencyjnych tytułów, w MM wcielasz się nie w rockowego/metalowego idola, lecz w dyrygenta dysponującego zasobami orkiestry symfonicznej! Kumasz? Musisz wprawnie machać batutą, co by zapanować nad zgrają muzykantów!



A wymachiwać wypada w rytm muzy. Na ekranie widoczne są cztery "punkty kontrolne", które symbolizują klawisze "X, kółko, trójkąt i kwadrat", a precyzując - ich położenie odpowiada pozycji odpowiednich klawiszy na padzie. Pomiędzy owymi punktami przemieszcza się kolejny, niezależny punkt - w zależności od tempa przygrywającej muzyki, czyni to odpowiednio dynamicznie. Gdy muza grzeje żywiołowo, punkt wybijający takt zapierdziela niczym szalony. Od czasu do czasu na "punktach kontrolnych" ukazują się symbole strzałek, co oznacza konieczność jednoczesnego wciśnięcia odpowiedniego klawisza z D-pada oraz tegoż "punktu kontrolnego". "I co - to wszystko?" - pomyślisz. Otóż nie. Wyzwania stanowi element dodatkowy, a mianowicie... słuszne spożytkowania potencjału pada Dual Shock 2. Otóż, każdy z "punktów kontrolnych" musisz wcisnąć z określoną siłą!!! Rozróżnić można 3 "poziomy": piano ("cicho", muzyka gra cichutko), forte ("głośno", orkiestra ryczy) oraz... to pomiędzy nimi (czyli średnio), hłehłe! Całe szczęście, że przyciski na padzie można wykalibrować wg własnego widzimisię, rozkoszując się 256-stopniową skalą ich czułości. Wracając do tematu, zabawa w początkowej fazie cholernie kręci, a to za sprawą wspomnianego bajeru tkwiącego w kontrolowaniu siły nacisku na poszczególne knefle, niestety, szybko się nudzi. Poza tym, grę można ukończyć w ok. 2 godziny.

Oprawa graficzna - bardzo skromna. Wydarzenia w tle są "miętkie", poza tym przewijające się polygonalne twory (m.in. impreza w cyrku, pokaz mody) skutecznie ograniczają widoczność, a timing jest tu niezwykle ważny. Muzyka - nie jestem fanem jej "poważnej" odmiany, podkreślę natomiast, iż do zabawy pasuje całkiem, całkiem. (...) Czy jestem skłonny zarekomendować Ci MAD MAESTRO? Niestety, konkurencja oferuje znacznie więcej! ☐ [hiv]

WERDYKT HIV

SONY | RYTMICZNA

5 6 6

5+

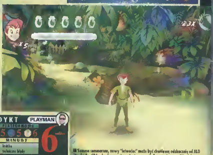
PLUSY	MINUSY
▲ kontrolowanie siły nacisku na knefle	▼ oprawa ▼ lubisz muzykę poważną?

OCENY ZGREDZIOLI COX 3 LOKI 5

NOŚNIK CD

PETER PAN
THE LEGEND OF
NEVER LAND

W ubiegłym miechu w czytnikach Szaraków wylądował PETER PAN (ze stajni DISNEYa), który teraz, nie wiedzieć czemu (pewnie nałykał się za dużo dopalających tabletek, hiehie), skierował się ku PS2. A co łączy obie wersje? W zasadzie tylko developer, główny bohater i gatunek. PETER PAN TLONL nawiązuje do nowej animowanej bajki (urywki można zobaczyć we wstawkach FMV, niedługo w kinach), tak więc młodsi wyjadacze powinni odnaleźć się w grze bez problemów. Za zadanie mamy uratować porwane dzieciaki z rąk Kapitana Wieszaka oraz odzyskać Pixie Dust. Samą rozgrywką i sposobem przedstawiania akcji (nb. wszystko utrzymane w humorystycznej klimie) gra przypomina przygody innego rudzielca (mowa o Crashu) - jest to pseudo trójwymiarowy platformer, gdzie napieramy przed siebie, zbierając duperele, powiększając wachlarz ciosów i umiejętności oraz ciachając nożykiem wszystkich, którzy mają jakieś "ale". Oponenci to głównie flora i fauna, czyli kraby, węże, dziki i inna ścierwa - są również główni "bad boys" (piraci), którzy potrzebują obróbki ryja. Ogólnie w grze zawarto 16 poziomów (dżungla, wodospad, laguna itp.), jednak z racji powtarzających się odcinków wędrówki można odnieść wrażenie deja vu. Poziom trudności nie jest zbytnio wygórowany - ot, swobodnie hasamy, a jak już trafimy na coś trudnego, to życia lecą w ilościach hurtowych.) Warta odnotowania jest kamera, która czasami daje po habiach - albo jest zbyt daleko/blisko, albo w ogóle nic nie widać.



Oprawa graficzna daje radę (procek się jednak nie przegrzeje) - poziomy posiadają sporo detali złożonych głównie z wszechobecnej roślinności, kolorystycznie bardzo w porządku. Co strasznie razi, to kilka technicznych bugów, począwszy od chrupiącej animacji i "tamiących się" tekstur, a skończywszy na elementach otoczenia, przez które z ŁATWOŚCIĄ można przejść. W kwestii muzy jest okay - tło stanowią pobudzające afrykańsko bajkowe klimaty (szkoda, że bez akompaniamentu technicznych beatów;) ☐

WERDYKT PLAYMAN

DISNEY | PLATFORMOWA

5 5 6

6

PLUSY	MINUSY
▲ kapitan wieszak?:)	▼ krótko ▼ techniczne błędy

OCENY ZGREDZIOLI COX 7

NOŚNIK DVD

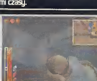
■ Summa summarum, nowy "latawiec" może być chwilową odskocznią od J&D czy chociaby CB4, ale ukończenie go jest sprawą jednego wieczoru. Werdykt może zatem być tylko jeden - nie napaluj się na ten produkt.

Piła

■ "Mr.Komar" przymierza się do ataku. Hmm, jak sądzicie, gdzie wbije swoją "antenę"?

mister mosquito

"Please enjoy your summer of bloodsucking" - takimi oto słowami, spokojny, kuszący kobiecy głos otwiera jedną z najbardziej oryginalnych gier, jakie stworzono ostatnimi czasy.

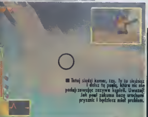


Nie chciałbyś może wcielić się w wampira, by ciemnymi nocami namiętnie wgryzać się w gładkie, zdumiewająco delikatne w dotyku, odsłonięte szyje niewiast? Nie musisz odpowiadać na to pytanie. Już teraz powiem Ci, że MR MOSQUITO otwiera przed Tobą znacznie bardziej kuszące opcje. Co byś powiedział na wkłucie się w odsłonięte UDO młodej, ledwo pełnoletniej kobiety? A może wolisz gładki, całkowicie odsłonięty fragment ciała w górnej części piersi? Haha, nie przesłyszałeś się. MISTER MOSQUITO umożliwia Ci to wszystko. Tylko wyjaśnijmy na początku zasadniczą kwestię: ów wampir to nieco inny gatunek krwiopijcy niż ten, który przedstawiono w np. "Blade". Czy kiedykolwiek w jakiejś grze komputerowej przyszło Ci się wcielić w... KOMARA?

Główny bohater jest słodziutko pulchniutkim, budzącym sympatię insektem, który jako swój cel obrał pewną japońską rodzinkę spędzającą wakacje w swym letniskowym domku. Twoim zadaniem na każdym z etapów jest napełnienie określonej ilości zbiorniczków krwią, którą wydudlasz z ojca, matki, czy też z pewnością NAJCHĘTNIEJ z ich córki (kawał!). Tą ostatnią nawiedzisz nawet w łazience, gdy podczas gorącej kąpieli zacznie ona przysypiać w wannie.

Chociaż MR MOSQUITO cechuje się niezmiernie ubogą i prostą grafiką, to i tak obraz, jaki przedstawia gra, robi wrażenie. Wszak jesteś niezmiernie małym drapieżcą i wszystko dookoła Ciebie wydaje się być ogromne, zwłaszcza zajęci swymi sprawami ludzie, z których przyjdzie Ci z lubieżną pasją wyssać krew. Na ich ciałach znajdują się punkty (na każdej planszy inne), z których musisz wyssać krew. Gdy już wylądujesz na wyznaczonym miejscu, naciskając R3 wbijasz swój dziób i rozpoczynasz ssanie - musisz kręcić gałką w odpowiednim, zmieniającym się tempie, zważając na wskaźnik zdenerwowania postaci. Jeżeli nie będziesz uważny, nastąpi szybkie "KLASK" i bezlitosną dłonią wielki człowiek zakończy Twój żywot. Ponadto Twoja obecność może zostać wykryta w trakcie latania po danym pomieszczeniu, a wtedy następuje bitwa. Uważając na akcje polującej na Ciebie "Godzilli", wykorzystując potęgę akupunktury, musisz ukłuć wyznaczone punkty na ciele ofiary, dzięki czemu poczuje się ona zrelaksowana i da Ci spokój.

Bycie komarem jest niezmiernie przyjemne: możesz niemalże wszędzie wlecieć w poszukiwaniu różnych bonusów, np. do wnętrza mikrofalówki, w której możesz zostać usmażony :). Do tego masywny jest z Ciebie bumberyio (szczególnie gdy się już sporą ilością krwi opijesz), więc możesz nawet, poprzez uderzenie z rozpędu, uruchamiać i przełączać różne rzeczy (włącznik światła, przycisk na pilocie itp.), by zwrócić odwrócić uwagę ofiary. Gra jednak ma sporą wadę: jest krótka.□



■ Tutaj siedzi komar, tzn. Ty tu siedzisz i dajesz tą panią, która nic nie podejrzewając zażywa kąpieli. Uwaga! Jak pani zakuma bazę uruchomi prysznic i będziesz miał problem.

MOJE 3 GROSZE

Jeszcze nigdy posilanie komarkiem nie było tak rajcowne - Jak ja lubię ssać czerwoną, soczystą... hm-tego:) (Red. - zawsze nam wyglądałeś na pijucha:). Gra jest śmieszna, cieszy udane sterowanie i spokojne (a miejscami miłe) udźwiękowienie - tylko czemu wszystko się tak szybko kończy? Raz na jakiś czas twórcy pokazują, że stać ich na coś nowego - brawo!□

7

Playman

WERDYKT

KALI

ZOOM ZRĘCZNOŚCIOWA

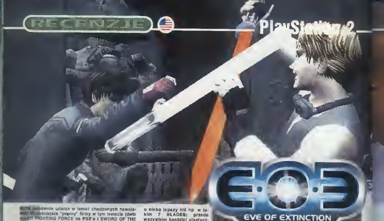
GRYWALNOŚĆ:

4
8
7-

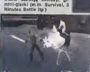
PLUSY	MINUSY
▲ pomysł	▼ grafika
▲ humor	▼ narzucone ograniczenia
▲ doskonale dopasowana muzyka	▼ praca kamery

OCENY: LOKI 7, NORBY 7, SCIERA 6, COX 6, STAR 6-, KLUJOT 6 NOŚNIK - CD

Piła



IDOS ponownie uderza w temat chodzonych nawalanek. Wcześniejsze "popisy" firmy w tym temacie (dwie części FIGHTING FORCE na PSX'a i SWORD OF THE BERSERK na DC) były jak najbardziej udane, zatem czy i PS2 doczekało się porządnej beat em-up .?
Akcja EVE OF EXTINCTION rozgrywa się w niedalekiej przyszłości i koncentruje się na losach niejakiego Josha Callowaya i jego dziewczyny Eliel Evergrand. Oboje pracują dla korporacji 'Wisdom', która [illegible] pod przykrywką badań genetycznych, pracuje nad [illegible] bronią polegającą na połączeniu ludzkiej duszy z niezwykłym metalem. Dla potrzeb eksperymentu korporacja wykorzystuje Eliel . Efekt - wkurzony Josh postanawia ratować ukochaną i wyrusza kopać tyłki pracownikom korporacji. Uff .
Rozgrywka nie odbiega zbytnio od innych tego typu gier, a na dłuższą metę robi się po prostu nudna - rozwalanie przeciwników w każdej lokacji, zbieranie stuffu, co jakiś czas prościutka zagadka (typu "otwórz drzwi kluczem znajdującym się 2 lokacje dalej") i kopanie bossów. Ci ostatni nie zachwycają, są strasznie schematyczni, a ich IQ jest zbliżone do pLaYmAna) Beznadziejna jest również kamera, która w wirze walki ma tendencje do ustawiania się pod jak najgłupszym kątem, tak że nie wiadomo co się dzieje. Sam system walki jest w miarę niezły, a już na pewno o niebo lepszy niż np. w takim 7 BLADES; przede wszystkim bardziej elastyczny, pozwalający na odpalanie długich i bardzo efektownych combosów z kilkakrotną zmianą broni. Szkoda, że nie ma dostępnej typowej broni strzeleckiej, bo momentami aż się prosi, żeby w stylu Dantego z DMC zmasakrować pistoletami lecącego w powietrzu delikwenta. Miłym dodatkiem są akcje na wzór "Quick Time Events", znanych choćby z SHENMUE, czyli klepanie przycisków w odpowiednim timingu. W miarę postępów w grze do odblokowania czekają bonusy, gł. mini-gierki (m.in. Survival, 3 Minutes Battle itp.)



Jeśli chodzi o stronę graficzną EOE, to mam mieszane uczucia. Niby jest pełne 3D i animacja bez zwolnień, z drugiej strony kłuje w oczy ubogie i bardzo sterylne otoczenie (brak jakiejkolwiek interakcji!). Efekty dźwiękowe dają radę - okrzyki, jęki i wchodząca na czas walki ostra muza.
Wadą wszystkich chodzonych nawalanek jest bardzo krótki czas gry - nie inaczej jest w przypadku EOE. Na ukończenie gry potrzeba ok. 6 - 7 godzin, a to jest zdecydowanie zbyt mało! Dla zapaleńców EOE może okazać się ciekawą pozycją, ja wolę szlachtować mutanty w DEVIL MAY CRY ☐

WERDYKT RAQ

YUKE'S | [illegible]

6 6 5

PLUSY	MINUSY
▲ wygląda efektownie	▼ praca kamery
▲ innowacyjny system walki	▼ monotonna i zbyt krótka

OCENY ZGREDZIOLI COX 7 PLAYMAN 5

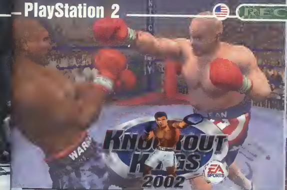
6

NOŚNIK DVD

STAR WARS
JEDI STARFIGHTER

[illegible]oja opinia na temat reaktyw[illegible] opinia w przypadku reaktyw[illegible] naprawdę nie mają co robić[illegible] posprzątać.. Nowe filmowe epizody nie sp[illegible] A gry? Podobne klimaty - bez rewelacji[illegible] tak w średnie gusta [illegible]owego odbiorcy. Wydany właśnie JEDI STARFIGHTER jak najbardziej potwierdza moje słowa.

[illegible]my sequel kosmicznego shootera [illegible]RFIGHTER (S2) - i co? Jajco, proszę państwa, jajco! Akurat na Wielkanoc... Gra bazuje na tym samym engine'ie, praktycznie nie wprowadzając usprawnień! Batalie w kosmosie wyglądają więc, podobnie jak w przypadku "jedynki", mało ciekawie - ich spektakularność jest raczej średnia, odwzorowanie przestrzeni bywa zbyt [illegible]miksowe (przesadzono z kolorami), [illegible] większe frachtowce, czy inne [illegible]ekty wyglądają po prostu sztucz[illegible], mało realistycznie, mało technicz-



HK2002 to znakomicie wymodelowani bokserzy i najbardziej odpowiadający rzeczywistości system walki, jaki kiedykolwiek można było ujrzeć w grze o boksie!

SPORTS bardzo konsekwentnie tworzy kolejne części znanych sportowych serii. Obecnie wykorzystuje posiadane licencje i stopniowo ulepsza swoje sprawdzone pomysły, za każdym razem wyraźnie poprawiając oprawę A/V. Po prostu gwarancja jakości i pewność, że nadchodzący tytuł nie rozczaruje. Jednak z drugiej strony ten system wiąże się też z tym, że u odbiorców wykształcona została świadomość, iż kolejny tytuł danej serii nie zaskoczy czymś zupełnie nowym i niespodziewanym. Z tego właśnie powodu byłem przekonany, że w trakcie pisania recenzji KNOCKOUT KINGS 2002 w podsumowaniu znajdzie się informacja, że ta wysokonakładowa, solidna produkcja mimo wszystko musi schylić czoła przed tak niepozornym, lecz oryginalnym i innowacyjnym VICTORIOUS BOXERS.

Powiem wprost: najpierw w łeb, później w splot słoneczny. Prawie poleciałem na deski po tych wyprowadzonych z zaskoczenia ciosach. Tym razem EA SPORTS przeszło samo siebie: nowy KNOCKOUT KINGS pod wieloma względami nie przypomina tego, czym ta firma zwykła raczyć nas co roku. Brak jest tej standardowej otoczki tworzonej przez filmy, wszelakie rozbudowane statystyki oraz charakterystyki zawodników i mnogość opcji. Poczyniono krok wstecz, jeżeli chodzi o dostępne tryby rozgrywki, na które składają się tylko obligatoryjne 'Exhibition', oraz bardzo ubogie 'Tournament' oraz 'Career' (kariera bez tych znanych, różnorodnych treningów pod postacią mini gier; w dodatku trzy przegrane walki oznaczają 'game over", niezależnie od osiągnięć). Wyjście na ring odbywa się bez żadnych specjalnych zapowiedzi: krótki dzwonek i jako jeden z masywnych, znakomicie wymodelowanych bokserów, możesz przetestować ZUPEŁNIE NOWY, najbardziej odpowiadający rzeczywistości NAJLEPSZY SYSTEM WALKI, jaki kiedykolwiek można było ujrzeć w grze o boksie! Najciekawsza jest to, że inspiracją był właśnie VICTORIOUS BOXERS! Gałką analogową klasycznie poruszamy się po ringu, jednak po zbliżeniu się do siebie obu bokserów, za jej pomocą możemy kierować ruchami górnej części tułowia naszej postaci - w naturalny sposób 'kołyszemy" się, przechylamy na boki i do przodu, czy też nagle odchylamy od oponenta, starając się uniknąć jego ciosów i wypracować sytuację do celnego strzału. To, wraz z inteligentnym, intuicyjnym sposobem tworzenia różnych kombinacji ciosów (można wręcz fake'ować) tworzy podstawę grywalności, którą uzupełnia niezwykle naturalna, płynna i DYNAMICZNA animacja (60 FPS), wyśmienita grafika i żywiołowy,

dobrze sprawdzający się komentarz walk. To wszystko czyni KK2002 NAJLEPSZYM BOKSEM, jaki do tej pory powstał. Tak jakby VICTORIOUS BOXERS DELUXE) □

WERDYKT KALI

EA SPORTS BIJATYKA

1 or 2 Players 8 6 8

PLUSY	MINUSY
▲ wspaniały system walki	▼ UBOGI wybór trybów rozgrywki
▲ kariera WŁASNĄ postacią	▼ trudności w opanowaniu

OCENY ZGREDZIOLI COX 7

8

nie... Jak zabawki. Może za dużo nagrałem się w ACE COMBAT 04?!? Do tego fizyka pojedynków w kosmosie zawodzi - brakuje jakiejś bezwładności, uczucie sterowania wielką kupą żelastwa. Dobrze chociaż, że misje naziemne są ciekawe. Mówię tu o aspekcie wizualnym. Tereny wprawdzie nie są ogromne, ale za to zaprojektowano je z polotem, szczegółów zauważysz naprawdę dużo, że nawet o ładnych teksturach wspomnę! Mocna robota. A to nadlatujesz nad jakąś tropikalną wysepkę, a to śmigasz nad żółtymi jeziorami przy pustynnych równinach, a to z kolei czeka Cię lot w bardzo dobrze wykonanym, skalistym wąwozie. Jest ładnie, szkoda tylko, że same misje nie wychodzą poza schemat znany z części pierwszej. Albo bronisz jakiegoś statku/obiektu, albo robisz nalot na oddziały wroga. Ciekawsze zadania można policzyć na palcach jednej ręki. Szkoda. Nawet rozszerzona możliwość współpracy ze skrzydłowymi jakoś specjalnie nie wciąga - ot, lepiej wszystko rozwalę się samemu!

Nowością, na jaką postanowiono się szarpnąć, jest możliwość użycia mocy Jedi do atakowania wrogich jednostek. Fajny patent, ale nie oszukujmy się - to tak w zasadzie tylko nowa broń o innej nazwie. Nie można na tym opierać całej gry. Werdykt? JS jest przeciętnym shooterem, z tą różnicą, że podanym w profesjonalnym opakowaniu. Dla mnie to taki mission pack... □

WERDYKT MYSZAO

LUCASARTS STRZELANINA

1 or 2 Players 6 7 5

PLUSY	MINUSY
▲ dynamiczne arcade	▼ schematyczność misji
▲ ilość wrogów	▼ wtórność

OCENY ZGREDZIOLI COX 7

6

METAL GE

SONS OF

Wersja PAL a wersja USA

{Tu Snake. COX, czy mnie słyszysz?} {Tu COX, głośno i wyraźnie, co tam Snake?} {Wylądowałem w końcu w Europie i jestem już w Polsce} {It's great, Snake. Roger}

[illegible] Długo oczekiwany produkt od KONAMI uderzył w rynek europejski. Mimo pewnych problemów (recenzja HIV'a i obrona przygotowana przez chłopaków z GROMu, Grześka, Romana, Olka i Marka.), Snake dotarł nawet do naszego pięknego i miodem płynącego kraju
Co ciekawe, chyba po raz pierwszy gra była tak szumnie reklamowana, można było zamawiać preordery - ogólnie SZOK jak na nasz bogaty rynek. Ale za to należą się brawa i miejmy nadzieję że na MGS2 taka promocja się nie skończy

{Tu Snake - nie o tym ma być mowa, baranie! Miałeś pisać o różnicach między wersjami NTSC/USA a PAL, a nie o tych kolesiach z drużyny ' G", których załatwiłem bez mrugnięcia}
{No tak, bardzo przepraszam, weź swój karabin sprzed mojej twarzy i daj skończyć pisać .} Różnice są - i to nie byle jakie Ale zacznijmy od początku, czyli od...

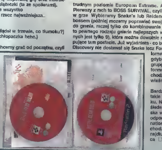
WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Po otwarciu pudełka z wersją europejską, w środku niespodzianka dwie płyty DVD Jedna zawiera grę, natomiast druga przepełniona materiałami bonusowymi Od razu wpakowałem bonusową płytkę do konsoli i... jeżeli po raz pierwszy masz zamiar przejść grę i nie za bardzo orientujesz się w fabule, to lepiej przejrzyj zawartość płytki po skończeniu gry Dlaczego? Już tłumaczę Gdy wersja NTSC ukazała się w Stanach, to Gracze byli zbulwersowani faktem, że książeczka dołączona do gry zawierała tzw "spoilery", czyli zdradzała elementy fabuły, głównych bohaterów itd Pomyślcie sobie - kupujecie najbardziej wyczekiwaną grę na świecie, o której dużo informacji trzymano cały czas pod kluczem, a tu nagle przeglądając dołączoną instrukcję dowiadujecie się co, jak i dlaczego SKANDAL!!! Całe szczęście, że w wersji PAL instrukcję przycięto i pozostawiono tylko krótki, fajny komiks omawiający sterowanie postacią TYLKO ŻE WSZYSTKO TO, CO ZOSTAŁO WYCIĘTE Z KSIĄŻECZKI NTSC, ZOSTAŁO UMIESZCZONE NA BONUSOWEJ PŁYCIE DVD Dlatego właśnie lepiej najpierw skończyć grę, a dopiero później obejrzeć dodatki
A co w dodatkach? Przede wszystkim specjalnie przygotowany film o powstawaniu MGS2 Można obejrzeć co na temat gry mają do powiedzenia panowie Hideo Kojima, Harry Gregson-Williams, Yoji Shinkawa i kilka innych osób z ekipy zajmującej się tworzeniem gry Film bardzo fajny, wyjaśniający powstanie niektórych scen i postaci, ale również zdradzający FABUŁĘ (super jest rozmowa Snake'a z Hideo przez CODEC). Poza tym, na płytce jest też duża liczba trailerów, zarówno MGS2 z różnych targów (ECTS i E3), jak również reklamówki MGS z PSX a oraz innych gier KONAMI (PES, SILENT HILL 2, SHADOW OF MEMORIES i Z.O E) Dalej leci tekst traktujący o ostatnich chwilach przed premierą i o trudach jakim koderzy musieli sprostać pracując z takim maniakiem jak Hideo Kojima (tekst był dostępny na Sieci możecie sprawdzić zagraniczne serwisy). Co jeszcze Galeria fajnych artworków autorstwa pana Shinkawa (szkoda, że jest ich tak mało, ale w Japonii na dniach zostanie wydany specjalny artbook z wszystkimi rysunkami i projektami), krótkie biografie najważniejszych osób tworzących tę wspaniałą grę oraz instrukcja sterowania postacią wycięta z amerykańskiej książeczki (ta ze spoilerami).
Warto więc było czekać, prawda? Ale to jeszcze nie wszystko
Bo przecież jest jeszcze płytka z samą grą, a więc rzecz najważniejsza

WYGLĄD WEWNĘTRZNY

{Tu Raiden, chyba nie będziesz mi i Snake'owi zaglądał w trzewia, co tłumoku?]
{Spoko Raiden, nie wypatroszył bym tak ładnego chłopaczka hehe.}

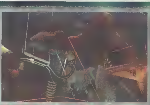
Po odpaleniu gry mała niespodzianka - wybór, czy chcemy grać od początku, czyli Wężem na tankowcu, czy chcemy zacząć od drugiego epizodu (misja Raidena na Big Shell) No, moim zdaniem to niezbyt przemyślane Jest też dodana instrukcja (w specjalnych opcjach - BASIC ACTION) co i jak robić, aby nie dać się zabić. Instrukcja ta pochodzi z dema MGS2, dodawanego kilkanaście miesięcy temu do Z.O.E. Ta instrukcja fabuły nie zdradza.



Grając już we właściwą grę zauważyłem tylko małe, kosmetyczne poprawki (dodany filmik po scenie, gdy Snake zabiera E.E., a Raiden musi zdążyć na czas dobiec do nich, troszkę inne umieszczenie bomby przed Fatmanem). Jednym słowem, nic ważnego. Natomiast ogromna niespodzianka spotkała mnie dopiero w momencie gdy grę skończyłem Co doszło? Dwie nowe, fajne opcje oraz możliwość grania na supertrudnym poziomie European Extreme. A co oferują wspomniane tryby? Pierwszy z nich to BOSS SURVIVAL, czyli starcie z bossami występującymi w grze Wybieramy Snake'a lub Raidena i walczymy po kolei z każdym bossem (później możemy poprawiać swoje czasy) Drugi tryb nie nadaje się do grania, raczej tylko do kombinowania i oglądania - CASTING THEATER to pewnego rodzaju galeria najlepszych wstawek filmowych z gry (dostępnych jest tylko 9), którą można dowolnie modyfikować jeśli chodzi o występujące tam postacie. Już wyjaśniam - co byście powiedzieli, gdyby na statek Discovery nie dostawał się Snake lecz Fortune, a całe zajście oglądał przez lornetkę Snake z MGS1 lub Solidus, ew gdyby to nie Vamp a np Ocelot zabił grupę komandosów przybyłych na platformę {hurra! - kor }? Czaicie, o co chodzi? Wspomniane cuda obejrzycie właśnie dzięki tej opcji

Bardzo fajnie, że KONAMI propaguje takie wydania gier na europejskim rynku. Niedawno doszły mnie wieści, że śladem tym podąża SQUARE - europejska wersja FINAL FANTASY X ma być odpowiednikiem japońskiej FFX International Bardzo dobrze, zawsze przychodzi nam czekać na najlepsze gry najdłużej, więc niech to się chociaż opłaca ☐ [cox]

E AR SOLID 2
F LIBERTY



Co by było gdyby...

edzlenty. Bez ściemy i wykrętów. Moja opinia na temat gry MGS2. Dlaczego? Bo mam inny punkt widzenia - i wcale nie chodzi tu o postawienie się w roli wszechwiedzącego guru, który pokaże jak bardzo HIV się mylił i jak straszna czeka go kara (z pewnością w lochach). Nie. Przede wszystkim dlatego, że HIV wcale się nie mylił. Jak najbardziej popieram jego zdanie. Nie ma się co oszukiwać - druga część najgłośniejszego hitu KONAMI nie jest już tak powalająca i odkrywcza, jak pierwowzór... Różnica natomiast polega na tym, że dla mnie pozostało kilka niewyjaśnionych jak dotąd elementów, które tego wymagają... W moich oczach zaważyły one na całości. Taka jest moje zdanie, którego jednak w stosownym czasie nie dałem rady wyrazić (tuż przed premierą dziecka KONAMI ukazały się GTA3, SILENT HILL 2 i trzeci TONY, więc siłą rzeczy MGS2 zszedł na dalszy plan), zatem teraz inne opinie bardzo biorę sobie do serca - już!, dmuchać trąbki, zaklejać koperty! Tygrys dostał duże piwo, tygrys będzie roztaczał swoje opowieści

POWIEW ŚWIEŻOŚCI

Czy Kojime źle postąpił wprowadzając do gry nową postać (nie oszukujmy się, każdy już wie kim tak naprawdę tutaj śmigasz - albo z własnego doświadczenia, albo z recenzji HIV'a, ghe, ghe) (H w końcu zbierzesz.)? Ryzykownie - tak, odważnie - jak najbardziej, ale na pewno nie źle. To był odkrywczy i świeży pomysł, dający Graczowi nową perspektywę, możliwość odetchnięcia. Hideo chciał pokazać, że siła MGS wcale nie opiera się tylko i wyłącznie na postaci zarośniętego Snake'a. I chwała mu za to. Tylko dlaczego przy takim sztabie designerów, wrzucił do twardej gry kogoś o takim wyglądzie. ? Bez urazy, ale Raiden to megazniewieściały typek - białe włosy, gładka buzia, niemal umalowane oczy... że już o jakiejś dziwnej, pokurczonej muskulaturze ciała nie wspomnę. Co to ma być? Jak ktoś taki mógł służyć w elitarnych jednostkach wojskowych?! Utożsamienie się z głównym bohaterem, w grze która przez swoją "filmowość" takiego utożsamienia wręcz wymaga, zostało mocno utrudnione. Na myśl przychodzi w tym momencie tylko jeden temat - chore pomysły developerów. Chyba trzeba będzie napisać specjalny rozdział o twórcach drugiego MGS-a

DEJAVU?

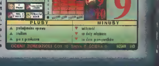
Pisałem o tym, czekałem i... nic. Lokacje, choć technicznie wykonane bardzo dobrze, pełne detali, dopracowane w takim stopniu, jak potrafią robić to tylko Japończycy, wypadają po prostu wtórnie. Przynajmniej dla wszystkich Graczy, którzy mieli styczność z pierwowzorem. Design, kolorystyka, tekstury, obiekty - tu praktycznie nie wprowadzono nic nowego, mocno rozwijając skalę oprawy, jej jakość, ale nie rodzaj, stronę merytoryczną. Tankowiec, platforma wiertnicza, industrialna, chłodne wnętrza - nowego podejścia jak na lekarstwo. A ja bym chciał zobaczyć Snake's czołgającego się w błocku, przeciskającego jakimiś rowami, wąskimi uliczkami, strzelającego z lekkiego karabinu w brzozowym lasku, przy starych ceglastych zabudowaniach, biegnącego w deszczu po tafli zamarzniętego jeziora, włamującego się pod osłoną nocy na teren jakiejś fabryki - takiej na otwartym powietrzu, lekko oświetlonej światłem księżyca. Wizualna świeżość - tego zabrakło w SONS OF LIBERTY. Dostaliśmy za to odgrzewany design. Ciężko poczytać to za znak rewelacyjnej, wybitnej "gry na dziesięć".

JAPOŃSKIE AMBICJE

Hideo przesadził. Choć same założenia scenariusza, motyw z przekazywaniem wiedzy i postrzeganiem rzeczywistości są jak najbardziej udane, wprowadzając do przygód Snake'a głębię (swoją drogą, podobny akcent - o odbieraniu otaczającego nas świata - KONAMI wsadziło do SILENT HILL2 - zbieg okoliczności? Hmmm.) to jednak za dużo tu zmian klimatu, niespójności. Momentami mamy podniosłą batalię, momentami istny cyrk. Broń nuklearna, geny, wampir, przebieranki, japoński ninja, rosyjska mafia, amerykańska armia, Murzynka o blond włosach, koleżka na rolkach, bieganie po ścianach, papuga. . istny kalejdoskop. Dla mnie brakuje w tym wszystkim czasami spójności. Kojima chciał chyba połączyć zbyt wiele swoich wizji w jednym projekcie, przytłaczając go tym samym. Na PSX te proporcje były dobrze wyważone, klimat trzymał równym poziom, tutaj tego wszystkiego jest za dużo... Jak na mój gust

MOCNA STRONA

Emocje. Mimo całej swojej komiczności, maskarady i niemal brazylijskich zagrań (kto jest czyją siostrą, synem, dzieckiem - ludzie, w takiej ilości i w takim natężeniu, to się po prostu robi śmieszne!), scenariusz MGS2 potrafi silnie uderzyć. Właśnie w emocje. Może jak na grę zbyt nachalnie stara się wykładać jakieś prawdy, moralizować, ale mimo wszystko umiejętnie łapie za serce. I właśnie dzięki temu (no, może jeszcze dzięki niezwykłemu przywiązaniu do detali, tysiącom "przypadkowych", bocznych zagrań oraz bądź co bądź naprawdę rajcownie dopracowanym akcjom) jest grą bardzo dobrą. Nie, nie wybitną. Przy tej dozie odtwórczości nie ma mowy o wybitności. Pierwszy "metaldżir" był wybitny, drugi nie ma już w sobie tego uderzenia, tej świeżości, tej spójności. Za dużo tu wad, dłużyzn scenariusza, przekombinowania, dziwnych pomysłów, nierówności. "Bardzo dobra" - tak brzmi moja ocena MGS2. Czy gra spełniła oczekiwania? Na to odpowiedz już sobie sam. □



WERDYKT MYSZAQA

KONAMI PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:

9

9

PLUSY	MINUSY
▲ profesjonalna oprawa	▼ wtórność
▲ realizm	▼ za duży [illegible]
▲ gra z przekazem	▼ za dużo przerywników

OCENY ZGREDZIOLI COX 10 SHIVA 8 ŚCIERA 9- HOSKIN DVD

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

OPIS FABUŁY

MGS2:SoL - kilkanaście godzin zabawy poczym lecą napisy końcowe. A Wam po głowie huczy się jedno - "O cio chodzi jakby?"

PROLOG

"Tankowiec" (The Tanker)

Od wydarzeń na Shadow Moses mijają 2 lata. W tym czasie dane wykradzione przez Ocelota trafiają na czarny rynek - Metal Gear przestaje być unikalnym i tajemniczym wynalazkiem, każda wystarczająco bogata organizacja może mieć własnego. Hal Emmerich (Otacon) i Solid Snake angażują się w pracę w organizacji "Philanthropy", wspieranej przez ONZ, której zadaniem jest badanie każdego przypadku pojawienia się nowego mecha oraz eliminacja ewentualnych zagrożeń z tego płynących (sabotowanie maszyn). Według ostatnich danych wykradzionych przez Otacona z systemu komputerowego Pentagonu, nowy Metal Gear jest właśnie transportowany na morski poligon na pokładzie tankowca marynarki wojennej USA "Discovery", płynącego przez Nowy Jork. Informacja o tym nie są jednak tylko wynikiem węszenia Otacona - otrzymał on anonimowe info podpisane inicjałami E.E. Przypadek chce, że takie same inicjały ma przyrodnia siostra Hala - Emma, z którą zerwał kontakty wiele lat temu, gdy uciekł z domu. Otacon ma nadzieję, że i ta tajemnica wyjaśni się przy okazji badania sprawy. Snake dostaje się na pokład tankowca i odkrywa, że oprócz Marines przewożących mecha, w grze biorą udział jeszcze rosyjscy najemnicy, którym przewodzi **pułkownik Gurlukovich** - ten sam, którego oddziały stacjonowały na Shadow Moses. Snake spotyka i po krótkiej walce eliminuje jego córkę **Olgę** , a w tym samym czasie Rosjanie przejmują kontrolę nad statkiem i ładownią z nowym Metal Gearem - tym razem o kryptonimie RAY (to największy z Metal Gearów - miał być zabezpieczeniem i skuteczną bronią na kopie Rexa). Niespodziewanie pojawia się sojusznik Rosjan - **Revolver Ocelot** , którego prawa ręka przeszczepiona ze zwłok Liquida wydaje się momentami przejmować nad nim kontrolę (gdy w pobliżu pojawia się Snake). Szybki rozwój wypadków odkrywa karty tej gry - Ocelot nie potrzebuje pomocników. Zabija Gurlukovicha i przywódcę Marines, detonuje ładunki założone przez Rosjan na całym pokładzie, siada za sterami Raya i z okrzykiem, że "zabiera go dla Patriotów" rozpętuje piekło i uwalnia się z ładowni. Podziurawiony i rozpołowiony statek tonie, a na powierzchni wody majaczy sylwetka Snake'a...

2 lata później ...

Fabryka (The Plant)

Big Shell - dla świata zewnętrznego to wielki kompleks oczyszczalni na oceanie niedaleko Nowego Jorku, powstały po zatonięciu tankowca dwa lata wcześniej. Wypadek ten (za który winę, na podstawie odpowiednich zdjęć, zrzucono na Snake'a) omal nie wywołał katastrofy ekologicznej - teraz Big Shell jest wielkim symbolem walki o środowisko naturalne. Jednak tak naprawdę to mega-potężny, najnowocześniejszy i największy z Metal Gearów zwany Arsenal Gear, dla którego część wystająca ponad powierzchnię wody jest tylko przykrywką - dosłownie i w przenośni. Arsenal Gear to także superkomputer militarny, samodzielny system mający połączenia ze wszystkimi bazami danych USA, kontrolujący przepływ wszelkich informacji mających jakikolwiek wpływ na kształt i dalsze losy świata. Innymi słowy - ten kto kontroluje i ma władzę nad Arsenal Gear, ma kontrolę nad największą wartością współczesnego świata - INFORMACJĄ - i może dzięki temu w dowolny sposób kształtować wydarzenia oraz wpływać na ich przebieg. Do Big Shell na inspeksię przybywa aktualny **prezydent - James Johnson** , lecz on i grupa towarzyszących mu VIP-ów zostają porwani przez członków organizacji Dead Cell. Cóż to takiego? Kiedyś - specjalna jednostka antyterrorystyczna stworzona przez prezydenta G. Searsa (Solidusa), która w celach szkoleniowych przypuszczała symulowane ataki na rządowe budynki, dozorowane przez żołnierzy trenowanych na kursach VR (treningi wojskowe w wirtualnej rzeczywistości). Po śmierci w więzieniu swego pierwotnego przywódcy, Dead Cell zaczyna się rozpadać i przekształca się w grupę terrorystycznych zbirów, atakujących zarówno obywateli czy organizacje USA, jak i aliantów. Solidus Snake (zrezygnował z prezydentury po aferze Shadow Moses) staje na czele Dead Cell, z której to organizacji koniec końców pozostaje tylko trójka członków

Fatman , **Fortuna** oraz **Vamp** . Oni to właśnie porywają aktualnego prezydenta z jego świtą - powodów tej akcji jest kilka, w zależności od tego kto pyta. Najbardziej przyziemnym z powodów jest okup - Fatman jako specjalista od ładunków wybuchowych "nadziewa" nimi cały Big Shell i terroryści żądają 30 miliardów dolarów za życie głowy Państwa, grożąc również ogromnym skażeniem środowiska toksynami w razie detonacji kompleksu. Drugim z powodów porwania - i bardziej realnym - jest posiadanie przez prezydenta osobistych kodów umożliwiających odpalenie bomby nuklearnej z pokładu Arsenal Gear. Jej detonacja w górnych warstwach atmosfery nad Manhattanem wywołała by ogromny impuls elektromagnetyczny (EMMA), który z kolei deaktywował by każde urządzenie elektroniczne w swym zasięgu (tzw. efekt Comptona) i taki jest właśnie plan **Solidusa** - mając pełną kontrolę nad zasobami Arsenal Gear, "wyzwoliłby" (ang. liberate) Manhattan i uczyniłby z niego własną republikę, niby-replikę Outer Heaven, której obywatelami byliby Synowie Wolności (Sons of Liberty).

Póki co o tej drugiej wersji nie wie nasz główny bohater - **Raiden** wysłannik Pentagonu, mający - działając "po cichu" i samotnie - uwolnić prezydenta. Poczynaniami Raidena kieruje i wskazówek przez Codec udziela mu pułkownik **Roy Campbell** - dawny przełożony Snake'a. Oprócz naszego blondasa, oficjalnie na Big Shell lądują oddziały komandosów z Navy SEALS, które jednak zostają szybko i bezlitośnie zlikwidowane przez Vampa i Fortunę. Raiden spotyka Snake'a i chociaż zna bohatera Shadow Moses z opowieści i zdjęć, nie poznaje go w nowym towarzyszu, biorąc go za jednego z Navy SEALS - Snake wcale nie spieszy z wyjaśnieniami, przedstawiając się jako **J.G. Pliskin**. Jest także Peter Stillman - rządowy ekspert w dziedzinie ładunków wybuchowych, jak się okazuje, niegdysiejszy nauczyciel i mentor Fatmana. Niestety - uczeń przerósł mistrza i Stillman musi teraz pomóc w poskromieniu szaleńca. Rozbrojenie ładunków odebrałoby ważny atut terrorystom - Raiden i Snake ruszają do akcji.

Podczas swoich poszukiwań dowiadują się, że oprócz mało istotnych "bombek" za którymi się uganiają, są jeszcze dwie inne i najbardziej niebezpieczne - podczas rozbrajania jednej z nich ginie sam Stillman. Po rozbrojeniu drugiej następuje konfrontacja Raidena z Fatmanem - okazuje się, że grubas już dawno odpuścił sobie ideały Dead Cell - chce tylko wysadzić Big Shell, żeby zapisać się na kartach historii jako największy szaleniec. Po zlikwidowaniu Fatmana, Raiden napotyka na swej drodze tajemniczego **Ninja** (który wcześniej dzwonił do niego z pomocnymi wskazówkami jako **DeepThroat** oraz **Mr. X**) i dowiaduje się wielu ciekawych rzeczy, m.in. że w Big Shell trzymany jest Metal Gear i broń nuklearna. Ninja ostrzega, że w tej misji nic nie jest tym, czym się wydaje...

Campbell wszystkiemu zaprzecza i każe Raidenowi jak najszybciej ratować prezydenta. Nasz bohater wie już, że w głównym kompleksie 1. sekcji Big Shell przetrzymywani są zakładnicy, a wśród nich Richard Ames - najbliższy doradca głowy państwa. Po odnalezieniu go, na jaw wychodzą kolejne ciekawostki: wypadek tankowca sprzed 2 lat, skażenie środowiska i budowa Big Shell - wszystko było zaplanowane, aby pod tym "parawanem" stworzyć nowego, rządowego Metal Geara. Kody do jego uruchomienia oraz do detonacji ładunków nuklearnych ma prezydent - ponieważ są nimi jego FIZJOLOGICZNE DANE. Fale mózgowe, rytm serca, ciśnienie krwi itp. są kontrolowane przez nanomaszyny i razem z jego DNA stanowią biometryczny kod. Gdy prezydent zechce go uaktywnić, odczyty przyrządów (czarna teczka) muszą być w normie, tzn. prezydent musi podjąć taką decyzję z własnej, nieprzymuszonej woli. Wyklucza to wpłynięcie na niego środkami chemicznymi czy perswazją (wzrost ciśnienia). Po pierwszym wprowadzeniu, kod musi być potwierdzany co godzinę aż do detonacji - w przeciwnym razie zostanie anulowany. Lecz skoro wiemy, że kod już raz wprowadzono, znaczy to, że prezydent współpracuje z terrorystami z Dead Cell. I taka jest przykra prawda - bowiem znudziło mu się bycie marionetką w rękach Patriotów. Ach... znowu ci Patrioci - o co chodzi? Pora już dowiedzieć się, że tak naprawdę państwem nie rządzi prezydent Johnson ani inni przed nim - ale właśnie Patrioci, grupa dwunastu "mędrców" (Wisemen's Commitee), anonimowych ludzi, którzy kontrolują i decydują o wszystkim: od polityki, ekonomii, wojska, po wyniki wyborów prezydenckich. Każdy zasiadający w Białym Domu jest ich marionetką, a wszyscy inni pionkami w ich rozgrywkach. Johnsonowi to właśnie zaczęło doskwierać i mając na uwadze plan Solidusa (który też przecież kiedyś był na usługach Patriotów) postanowił pomóc terrorystom, aby przy okazji pozbyć się Patriotów. Natomiast Richard Ames jako ich wysłannik miał pilnować prezydenta, żeby ten się nie zbuntował, a w razie czego zlikwidować go. Jednak jego nowa rola - zakładnika - nie pomaga mu w tym i koniec końców Ames umiera na zawał serca.

Warto także mieć na uwadze, że ekipie Dead Cell wciąż pomaga Revolver Ocelot (chociaż porywając Raya z tankowca krzyczał co innego). Z nim oraz Solidusem trzyma także Olga Gurlukovich - chce zabić Snake'a, aby pomścić ojca (to niby motyw jej pobytu na Big Shell - prawdziwy jest całkiem inny i poznajemy go później). Ocelot obiecał jej także połowę okupu (chociaż już wiemy, że nie o okup tu chodzi) - Olga z pieniędzmi wróci do Rosji i wieść będzie dostatnie życie.

Raiden wciąż zmierza do prezydenta, popędzany via Codec przez Campbella. Pułkownik wypytywany, unika rozmów na temat swej przeszłości i Snake'a, powtarzając tylko, że on i wydarzenia z nim związane nie są częścią symulacji, są obcym, nieznanym czynnikiem (te jego słowa nabierają sensu dopiero pod koniec gry). Jack dociera wreszcie do Johnsona - a ten jest przekonany, że to wysłannik Patriotów przybył wykonać egzekucję. Gdy jednak okazuje się, że to FoxHound i odsiecz, prezydent zaczyna się zwierzać, jakby miała to być jego przedśmiertna spowiedź. Przyznaje się do początkowej współpracy z terrorystami, spodziewał się również śmierci z ich rąk po potwierdzeniu kodu detonacji. Jego założenia były inne niż Dead Cell - oni chcieli zniszczenia, on władzy absolutnej poprzez wstąpienie w szeregi Patriotów. Myślał, że Metal Gear może być jego kartą przetargową, jednak nie docenił Solidusa, jego żądzy zniszczenia i zemsty na Patriotach. Wtedy Johnson zrozumiał jak niebezpieczna sytuacja się wytworzyła - gdy Solidus zlikwiduje Patriotów, największą i jedyną władzę najpotężniejszego państwa świata, nastanie chaos, panika i wojny domowe. Gdy to pojął, postanowił wycofać się ze współpracy z Dead Cell - aby uniknąć światowego chaosu. Natomiast przeszłość Solidusa i Patriotów wyglądała tak: jako George Sears nie zrezygnował on z prezydentury - został z niej usunięty przez "dwunastkę" za rozpętanie afery na Shadow Moses. Gdy wyznaczyli Jamesa Johnsona na jego następcę, chcieli się pozbyć Searsa. Ten jednak z pomocą Ocelota zniknął i zszedł do podziemia, a potem objął dowództwo nad Dead Cell - wtedy już terrorystami. Od tego momentu Solidus zaczął polowanie na Patriotów - najlepszym początkiem zemsty byłaby kradzież ich najcenniejszego projektu, nowego Metal Geara, aby będąc w jego posiadaniu wypowiedzieć im wojnę. Dlatego właśnie Solidusa trzeba powstrzymać. Raiden dowiaduje się również od prezydenta, że Metal Gear którego widział po walce z Harrierem, to ten RAY wykradziony przez Ocelota z tankowca. Metal Gearem Patriotów, o którego kradzież chodzi Solidusowi, jest Arsenal Gear - ten największy, ukryty pod Big Shell. Czym jest Arsenal Gear już wiemy - ale dlaczego jest tak ważny dla Patriotów? AG ma połączenie z Military Tactical Network - największą siecią w USA, wyposażony jest w kilka tysięcy pocisków (w tym nuklearnych), a strzeżony przez masowo produkowane MG Raye. Arsenal Gear jest "być albo nie być" dla Patriotów - tylko przy jego pomocy mogą zachować swe stanowiska i być władcami kraju. Dlaczego? Boją się zalewu informacji, "przeładowania" danymi, których nie będą potrafili w wystarczającym stopniu kontrolować - gdy będą mieli gotowy Arsenal Gear, on zajmie się filtrowaniem i selekcją informacji. System GW, który ma być zaimplementowany w AG, jest ich głównym atutem - AG będzie można uznać za ukończonego dopiero wtedy, gdy GW zostanie z nim zintegrowane. I tu chce wkroczyć prezydent - jeśli zakłóci integrację GW z AG, mech nie zostanie ukończony i nie będzie użyteczny dla Solidusa (a jednocześnie Patriotów). Johnson daje Raidenowi dysk z wirusem wzorowanym na FOXDIE, który mógłby zakłócić tę integrację. Ale odpowiednio go wykorzystać może jedynie główny programista systemów Arsenal Gear, którym okazuje się **Emma Emmerich** - przyrodnia siostra Otacona. Raiden musi ją odnaleźć.

Prezydent pragnie śmierci i szarpie się z Raidenem o pistolet - sprawę wyjaśnia Ocelot, który wpada do celi, zabija prezydenta (mimo że nie potwierdził kodów, a przecież do tego był potrzebny) i znika. Raiden rozmawia przez Codec ze Snake'iem i Otaconem, od których dowiaduje się paru ciekawostek z przeszłości. Snake został wrobiony w katastrofę tankowca sprzed dwóch lat - Cypher (latająca kamera) wykonał jego zdjęcia na pokładzie, których użyto do oczernienia go w mediach. Otacon uratował go z kipieli po zatonięciu statku. Z innej beczki - MGRay przewożony na "Discovery" był własnością Marines i konkurencją dla Arsenal Gear tworzonego przez rząd. Dlatego Patrioci postanowili wykraść Raya przy pomocy Ocelota, przy okazji robiąc ze Snake'a - bohatera narodowego po Shadow Moses - terrorystę. Ale skoro Ocelot wykradł Raya dla Patriotów, to co teraz robi u boku Solidusa...?

W drodze do Emmy Raiden dowiaduje się kolejnych rewelacji: prezydent faktycznie nie był potrzebny Patriotom, gdyż dysponują oni o wiele potężniejszą bronią - termonuklearną - które stanie się aktywna i gotowa do użycia wraz z ukończeniem i aktywacją Arsenal Gear. Tylko Emma może obejść programowe zabezpieczenie AG i wprowadzić do systemu wirusa. Od niej samej natomiast (Jack ją odnajduje) dowiadujemy się, że wirus - a właściwie "robak" - to jej dzieło. Nie tyle jest on w stanie natychmiastowo unieszkodliwić Arsenal Gear, co zakłócić współpracę jego podzespołów, tzw. "komunikację neuronową". Wypytywana przez Raidena o Patriotów, jako przykład ich potężnej, wszechobecnej władzy podaje zafałszowanie tak ważnej naukowej informacji, jaką jest ilość ludzkich genów - do wiadomości publicznej podano, że to liczba 40 tysięcy, podczas gdy naprawdę jest to 100 tysięcy.

Emma jako jeden z głównych naukowców pracujących przy Arsenal Gear dokłada kolejny klocek do układanki. AG nie będzie zbytnio użyteczny bez GW, jedno nie może istnieć bez drugiego. Jak to funkcjonuje? GW to system, który w połączeniu z wielkim "filtrem" informacji jakim jest AG, pozwala decydować Patriotom jakie istotne informacje zostaną zapisane na kartach historii (czyli pociągną za sobą odpowiednie wydarzenia), przedostaną się do opinii publicznej, a jakie zostaną bezpowrotnie usunięte. To wielki system cenzury i kasowania niewygodnych informacji. GW to jedyny system na świecie z optyczno-nerwową sztuczną inteligencją (optic-neural AI). Arsenal Gear powstał także po to, aby chronić GW, ma środki przeciwko cyber-terrorystom i hakerom. Skoro już wiemy, że AG to swego rodzaju filtr informacji i osłona dla GW, natomiast GW to ośrodek decyzyjny, to gdzie jest system wykonawczy...? Istnieje on w strukturach samego społeczeństwa - to program stworzony przez Patriotów, który został rozpowszechniony w państwie jako "lekarstwo na Problem Roku 2000", a teraz jest już obecny (ukryty) w każdym nowym oprogramowaniu. Dlatego m.in. Solidus chce deaktywować wszystkie urządzenia elektroniczne na Manhattanie. Ale system nie jest jeszcze kompletny - GW brakuje pewnych danych do analizy, których ma dostarczyć pewien eksperyment mający się odbyć na dniach... Emma wyłączyła systemy obronne GW, ale dane z dysku załadowały się jedynie w 90%. Czy Patrioci zmodyfikowali wirusa, gdy dysk był w rękach prezydenta? Snake, Otacon i Raiden stwierdzają, że Arsenal Gear trzeba zniszczyć od środka - Otacon zajmie się ratowaniem zakładników (AG "budzi się do życia", Big Shell zaczyna się rozpadać), a pozostała dwójka weźmie na siebie "brudną robotę" - tylko jak się dostać do wnętrza AG? Emma umiera od rany zadanej przez Vampa (który w końcu zginął z ręki Raidena), a załamany Otacon zrzuca z siebie piętno przeszłości - opuścił Emmę nie z powodu śmierci swego ojca, ale dlatego, że jej matka go uwiodła i mieli romans, którego Otacon nie chciał kontynuować (Emma i Otacon byli przybranym rodzeństwem, matka Emmy zeszła się z jego ojcem). Ojciec wiedział o wszystkim i nie utopił się przypadkowo - popełnił samobójstwo.

Hal wyrusza po helikopter i zakładników, a Snake i Raiden muszą zatopić Arsenal Gear - gdy nagle pojawia się Ninja. O dziwo - staje po stronie Snake'a a obydwoje zwracają się przeciwko Raidenowi. Ninja ukazuje swą twarz - to Olga Gurlukovich. Razi prądem miecza naszego bohatera i ten traci przytomność

...którą odzyskuje we wnętrzu Arsenal Gear (przyniosła go Olga), w towarzystwie Ocelota i Solidusa, przymocowany do maszyny tortur podobnej do tej z Shadow Moses (jak zresztą całe pomieszczenie). Solidusowi zbiera się na szczerość i poznajemy prawdziwą tożsamość i przeszłość Raidena. Swych umiejętności - jak sądzi - nie zawdzięcza sesjom treningów VR... Jako sierota został przygarnięty i wychowany przez Solidusa, a w latach 90. wcielony do jego armii "młodzików", gdzie bardzo szybko nauczył się rzemiosła wojennego biorąc udział w wojnie domowej, a później wsławił wybitnym okrucieństwem i zdolnościami na polu bitwy, zyskując przydomki Jack the Ripper (Kuba Rozpruwacz) oraz White Devil (Biały Diabeł). Solidus szczyci się tym, że nauczył Raidena wszystkiego co umie, jest jego "ojcem chrzestnym". W międzyczasie pojawia się Olga i zostają sam na sam z Raidenem. Wtedy okazuje [illegible] że trzyma naszą stronę - to "przedstawienie" ze zdradą Snake'a pozwoliło Oldze niby dostarczyć Solidusowi Raidena, a dzięki temu ona i Snake poznali drogę do wnętrza Arsenal Gear. Przyznaje się, że została przysłana do Big Shell przez Patriotów, aby anonimowo pomagać Raidenowi. Po wydarzeniach na tankowcu (Otacon oprócz Snake'a uratował także ją - dowiedziała się o tym dopiero teraz, na BS), jej życie trochę się skomplikowało, otarła się o rosyjską mafię, w końcu wylądowała na porodówce w szpitalu, który podlegał Patriotom. Zaraz po porodzie odebrano jej dziecko i uzależniono jego życie od powodzenia misji Raidena (powstrzymania Solidusa) - jeśli Raiden zginie, dziecko też. Dlatego robiła wszystko, aby go wspomóc. Wychodzi więc na to, że Raidenowi pomagają Patrioci - zdziwiony tym, po raz pierwszy słyszy o planie S3, ale na razie nie dowiaduje się szczegółów. Olga uwalnia Raidena z maszyny tortur, a ten wyrusza na spotkanie ze Snake'iem. Arsenal Gear jest zbyt potężny, aby go zniszczyć - trzeba w takim razie powstrzymać Solidusa i jego ludzi. Campbell dzwoniąc ustawicznie na Codec zaczyna się bardzo dziwnie zachowywać, jego głos nabiera komputerowego brzmienia, wciąż powtarza o jakiejś symulacji, roli Raidena, wydaje precyzyjne rozkazy, jak maszyna. Do Jacka dociera, że w sumie nigdy nie spotkał się z pułkownikiem osobiście. Swą niespodziankę ujawnia także Rose - pracuje dla Patriotów, ona i Jack nie poznali się przypadkiem. Była szpiegiem i przez ostatnie 2 lata informowała ich o każdym jego kroku. Inna sprawa, że w międzyczasie naprawdę się w nim zakochała... Otacon sprawdza Campbella, a Snake i Raiden walczą z armią żołnierzy. Po ciężkiej przeprawie naszej dwójki, odzywa się Hal i przekazuje niesamowite wieści: źródło sygnału Campbella pochodzi z Arsenal Gear, a do transmisji używa tego samego protokołu co GW. Wszystko wskazuje na to, że nasz pułkownik to... AI, czyli sztuczna inteligencja. System GW stymulował pewną część mózgu Raidena i manipulował w ten sposób jego nanomaszynami, aby wytworzyć wrażenie rozmowy z żywym człowiekiem. Dziwne "gadki" i zachowania Campbella to efekt wirusa wprowadzonego z dysku do GW - wirus zaczyna działać. Raiden jest zszokowany - przez moment zaczyna wątpić czy w ogóle spotkał Rose, czy to też jego wyobraźnia plus sprawki GW. Na drodze naszych bohaterów staje Fortune, która zabijając Snake'a chce pomścić śmierć swego ojca (Scott Dolph, przywódca Marines z tankowca). Nie wie, że to nie Snake, a ktoś znacznie jej bliższy jest winien tej śmierci!

Raiden zostawia ich i rusza dalej. Rozpoczyna morderczą walkę z armią Rayów chroniących Arsenal Gear, którą przerywa sam Solidus. Na jego drodze staje Olga, ale ginie aby uratować Raidena (i tym samym swe dziecko). Pojawia się Ocelot oraz Fortune przyprowadzając zakutego w kajdanki Snake'a. Następuje pełne zwrotów akcji i niespodzianek spotkanie na szczycie - na arenie są wszyscy biorący udział w tej grze i odkrywają karty (a przynajmniej tak się - po raz kolejny - wydaje). Ocelot ujawnia wymyślony przez Patriotów plan S3 - Solid Snake Simulation, mający na celu odtworzenie na Big Shell sytuacji z Shadow Moses i stworzenie przez to idealnego poligonu, symulacji, której częścią był każdy z nich. Eksperyment ten miał dostarczyć finalnych danych potrzebnych do pełnej funkcjonalności GW, a jednocześnie udowodnić, że każdy może być żołnierzem idealnym - jak Solid Snake - wystarczy mu tylko stworzyć odpowiednie środowisko. Głównym królikiem doświadczalnym był oczywiście Raiden, który odgrywał tu rolę Snake'a z Shadow Moses. Poza tym Dead Cell to odpowiednik FoxHound, "ojcowskie" stosunki Raidena i Solidusa to jak Big Boss i Snake, doradca Ames oraz prezydent Johnson zmarli na atak serca, tak jak swego czasu szef DARPA - Anderson oraz Baker z ArmsTech. Fatman nie miał konkretnej roli, miał być tylko testem umiejętności Raidena w pewnym momencie

misji. Olga to Ninja (co akurat było widać), a wirus na dysku to odpowiednik FOXDIE. Rola pionka w tej całej grze nie podoba się Fortune - wciąż uważając się za "kuloodporną" chce zabić Ocelota. Jednak ten wyprowadza ją z błędu - jej "moce" były owocem specjalnego urządzenia tworzącego elektromagnetyczne pole siłowe. Teraz ma je Ocelot, a Fortune dostaje kulę w pierś.

Patrioci wiedzieli, że Solidus chce wydobyć personalne dane ich dwunastki z pamięci GW, dlatego stworzyli odpowiedni program (wspomniany wirus), aby takowe usunął. Pragnieniem Solidusa było zapisanie się na kartach historii, przekazanie czegoś przyszłym pokoleniom. Tym czymś miało być uwolnienie kraju od Patriotów - Solidus założyłby wspominane już nowe państwo zamieszkiwane przez Synów Wolności (Sons of Liberty) a sam by stanął na jego czele jak 200 lat temu pierwszy prezydent George Washington, na czele USA.

Kolejne dążenia do władzy i zwycięstwa za wszelką cenę ujawnią się w postaci Liquida teraz przejmuje już całkowite panowanie nad Ocelotem, który cały czas był przez niego kontrolowany. To Liquid dwa lata temu podesłał Otaconowi informację o Rayu na tankowcu. Chciał w ten sposób wciągnąć do całej akcji Solid Snake'a, aby przy jego pomocy pozbyć się Patriotów. Liquidowi marzyła się pozycja nowego Big Bossa, ostateczne zwycięstwo i władza absolutna. Teraz na pokładzie Raya rusza w stronę Nowego Jorku, a za nim skacze Snake.

Na Codec Raidena zgłasza się AI w postaci Campbella, nie kryjąc już swej tożsamości - przemawia w imieniu samych Patriotów i sypią się kolejne informacje. Patrioci już jakiś czas temu poznali ludzki genom. Najpierw rozpoczęli eksperymenty z inżynierią genetyczną, w końcu doszli do digitalizacji samego istnienia, życia. Ale ludzkie geny nie zawierają żadnych danych o przeszłości, historii ludzkości - Patrioci chcieli filtrować i odrzucać zbędne informacje zalewające nasz świat, wszelkie "śmieci", aby stymulować ewolucję naszego gatunku. Ludzie żyją w świecie fałszu, zakłamania, gotowych pół-prawd, trwa zalew bezużytecznych i często nieprawdziwych informacji, "przykrywając" te wartościowe, te które warto zachować dla przyszłych pokoleń. Posuwając się jeszcze dalej i mówiąc otwarcie - Patrioci chcą kontrolować ludzkie myśli i zachowania. Skuteczności tego miał dowieść plan S3, co do którego Ocelot i tak nie znał całej prawdy. S3 to nie "Solid Snake Simulation", ale "Selection for Societal Sanity" ("selekcja na potrzeby świadomości społeczeństwa"). To system kontrolowania ludzkiej woli - cała misja Raidena była finalnym testem jego efektywności. Został on wybrany z młodocianej armii Solidusa, gdyż nie zapatrywał się w przeszłość, unikał wszelkich niewygodnych i nieprzyjemnych dla siebie rzeczy - był idealnym przedstawicielem mas, które chcieli chronić (kontrolując) Patrioci. Zaakceptował podsuwaną fikcję, słuchał rozkazów i wykonywał je. Ćwiczenie zakończyło się sukcesem, a GW zyskał dane potrzebne do swej kompletacji.

Ostatnim zadaniem Raidena ma być likwidacja Solidusa - taki rozkaz słyszy od AI/Campbella. Na tym eksperyment i całe badania GW zakończą się. Jack chce się jednak wyłamać, znając wszystkie fakty nie chce już być pionkiem. Jednak AI przypomina mu o dziecku Olgi, więc nie ma wyjścia. Następuje ostateczne starcie, podczas którego Raiden dowiaduje się, że Solidus zabił jego prawdziwych rodziców i wychował go. Teraz muszą zmierzyć się ze sobą, ojciec i syn, tak jak swego czasu Solid Snake i Liquid Snake z Big Bossem. Poza tym, nanomaszyny Jacka zawierają informacje o Patriotach, bardzo cenne dla Solidusa - to kolejny powód dla którego chce zabić naszego bohatera. Jednak chwila nieuwagi to wszystko czego potrzebuje tak doskonały żołnierz jak Raiden - Solidus otrzymuje śmiertelne cięcie przez plecy, spada z dachu Federal Hall i umiera na cokole pomnika swego idola, pierwszego prezydenta Stanów Zjednoczonych, George'a Washingtona.

Epilog

Nie ma absolutnej rzeczywistości. Nie ma znaczenia czy coś jest prawdą, czy fałszem, dopóki święcie w to wierzymy. Ważne jest, aby znaleźć w swym życiu coś w co warto wierzyć, o co warto walczyć. Musimy sami wybrać i zdecydować co będzie naszym spadkiem dla przyszłych pokoleń. Budowanie przyszłości jest tak samo ważne jak zachowanie przeszłości. Nie jesteśmy nieśmiertelni, być może kiedyś na tej planecie dominować będzie inna rasa - ale póki co mamy obowiązek "przekazywać znicz", aby następne pokolenia znały historię ludzkości i jej wszelkie "zakamarki".

Takie przesłanie Snake wykłada Raidenowi, gdy stoją przed Federal Hall. Jack ściąga z szyi wojskowe blachy i postanawia zapomnieć o tożsamości i przeszłości związanej z ostatnimi wydarzeniami - rozpocznie nowe życie. Snake odnajdzie dziecko Olgi (skoro Raiden żyje, to ono też), ale co najważniejsze - ma właściwy dysk z wirusem Patriotów (Ocelot zabrał Raidenowi podstawioną "fałszywkę"). A skoro wirus na dysku stworzony został aby wymazać z pamięci GW dane dotyczące całej dwunastki - muszą być na nim zakodowane informacje CO wymazać. CZEGO system ma szukać i CO usunąć, czyli dokładnie to czego szukali. Snake znika, a pojawia się Rose - jest 30 kwietnia, dokładnie druga rocznica ich pierwszego spotkania w tym samym miejscu. Raiden chce związać swą przyszłość z Rose i pragnie potomka - geny to jego "wkład" w kolejne pokolenie. Jednak zawsze będzie pamiętał o najważniejszym - ogólnie pojętym wychowaniu, czyli przekazaniu informacji o cywilizacji, kulturze naszej rasie.

Słyszymy ostatnią rozmowę. Snake i Otacon rozmawiają przez Codec. Hal rozszyfrował dane z dysku i taktycznie były tam personalia 12 ludzi, a wśród nich największego poplecznika Snake'a i Otacona. Ich siedziba mieściła się na Manhattanie - tylko że oni nie żyją od co najmniej 100 lat. □

Grzegorz "Butcher" Drabik

METAL GEAR SOLID

SONS OF LIBERTY

Snake "szperacz"

Witam po raz drugi w mini-kąciku poświęconym genialnemu, drugiemu MGS-owi. Odnośnie opisu w poprzednim numerze PSX EXTREME, to, niestety, doliście ciało. Może mało osób posiadło tę grę, albo nie możecie nic nowego odkryć... Całe szczęście, że pisząc tekst "MGS2 - PAL VS NTSC" musiałem przejść grę jeszcze raz (biedaczysko... - kor.), więc wychwyciłem parę smaczków. Poza tym, kilka osób napisało do mnie listy [jaros001, Wojtek Kędzierski, Maciek Kuczyński, Gumiś, przem2002 i przede wszystkim Butcher (z psx.net.pl) - thanks guys!]. A na stronie poświęconej PSX i PS2 (wspomniane psx.net.pl), na forum został założony temat odnośnie MGS2. Kilku kolesi ostro tam działa: TsenG, mehoo, ludus. Oni też odkryli ciekawe rzeczy. [COX]

1 Sposób aby powalczyć trochę z Fortune (nadesłane przez jaros001): załóż Thermal Goggles (zobaczysz małe urządzenie na jej udzie) i wystrzelaj w nią pół magazynka, rzuć Chaff Granade a następnie znowu szybko strzelaj. Nie da się jej zabić (przyjdzie Vamp), ale zranić owszem.

2 Podczas odprawy Marines na Discovery spróbuj sfotografować w pomieszczeniu z dwoma projektorami ekran po prawej. W ostatniej sekundzie odliczania można dostrzec twarz Hideo Kojimy (nadesłał Wojtek Kędzierski).

3 Podczas krwawienia można położyć się na podłodze i chwilę przeczekać. Krwawienie powinno ustać i nie będziesz musiał używać bandaża, a i siły witalne trochę się odnowią (nadesłał Maciek Kuczyński).

4 Gdy od Stillman otrzymasz Coolant Spray, udaj się w tym samym kierunku co Snake - zobaczysz jak używa on pudełka (śmiesznie to wygląda) - by TsenG

5 Podczas robienia dużej ilości Save'ów na tankowcu można usłyszeć Mei Ling poprawiającą Otacona przy przysłowiach - by TsenG

6 Przed wysłaniem zdjęć do Otacona (na tankowcu) zrób fotkę figurce Raovena - Otacon spyta, czy nie jesteś gejem - by TsenG (Możesz też spróbować strzelić do figurki!)

7 Tłumik do kałacha. Po "harrierze" nie skacz na rurę, tylko zróbcie gwiazdę w stronę Shell 2 (tak aby spaść na pozostałości mostu) - by mehoo

8 Fajną, małą karzuszkę można zobaczyć w Shell 2 Core B1

9 Możesz zwiększyć swój Grip level 100 razy podciągając się podczas "zwisu" (podciągasz się wciskając równocześnie L2 i R2)

10 W miejscu gdzie są robaki (epizod na BIG SHELL) poczęstuj je strzałem z granatnika (lub C4, zwykły granat) i szybko przełącz się na FPP - robaki rozbryzgują Ci się na twarzy

11 Plakat "Metal Gear Ghost Babel" na poziomie "B2 - Computer Room" w małym pokoiku z komputerkiem

12 Podczas odprawy Marines można zrobić mały peep-show - włączając trójkątem jeden z projektorów w Hold nr 2.

13 Po torturach podejdź Raidenem do stołu tortur i spróbuj się znowu podpiąć - ale fajne, co?

14 Mając miecz, spróbuj załatwić Snake'a. To samo zrób gdy Pliskin śpi - spróbuj go zastrzelić.

15 Co do robaków - połóż się na nich (geeez!) i wstań - zobacz teraz swój Ration

16 Po spotkaniu ze Stillmanem podzwoń do Snake'a - dowiesz się sporo o preferencjach seksualnych Vampa

17 Z papugą Emmy - najpierw spryskaj ją Coolantem, a później spróbuj ją uśpić.

18 W pokoju z papugą popatrz na strażników - ciągle obserwują laski na plakatach!

19 Jedna z zakładniczek (w pokoju gdzie jest Ames) zsika się w majtki gdy do niej zagadasz. Wśród zakładników jest jedna młoda dziewczyna. Gdy spytacie ją czy nazywa się Ames, odpowie że Jennifer i zsikała się. Spróbujcie tam zajrzeć. Uśpijcie ją i wczołgajcie się pod stół, żeby zajrzeć w FPP...

20 Pobij lub zastrzel zakładników - sprawdź, co się stanie

21 Chodzenie pod wodą - podpłyń do dna i spróbuj się przejść.

22 Gołąbka o której pisałem w zeszłym numerze jest dostępna tylko na poziomach Hard lub Extreme. Znajdziecie ją tam, gdzie startuje Raiden: po wyjściu z wody idźcie w prawo, przeskoczcie przez poręcz, aby na rękach przejść i przeskoczyć do boksu ze strojami do nurkowania - by Butcher

23 Gdy grasz po raz drugi, na moście w pobliżu Olgi jest tłumik do USP (na drugim piętrze) - by Butcher

24 Tak jak w MGS, przy pomocy kartonów można się szybko przemieszczać po Shell 1. W Parcel Room możemy się "nadać" jako paczkę - w lewym dolnym rogu pomieszczenia jest urządzenie przy taśmie. Wejdźcie na nie i nakryjcie się kartonem. Gdy taśma się zatrzyma, wejdźcie na nią - w zależności od użytego pudła, rzuci Was w inne miejsce (prawdopodobnie w/g zależności Box1 - Strut A, Box2 - Strut B itd.) - by Butcher

25 Mokry karton (Wet Box) na tankowcu rozpadnie się pod ostrzałem - by Butcher

26 Podczas rozmowy przez Codec, gdy nasz bohater milczy i słucha, wciskając klawisze R1 R2 usłyszymy jego myśli: R1 pozytywne, R2 negatywne - znowu Butcher

27 Gdy jesteś przymocowany do maszyny tortur i podchodzi Olga aby Cię uderzyć "na odchodne", poruszaj analogiem aby zrobić unik głową - dostaniesz w brzuch - i tym razem Butcher

29. Gdy spotkasz Snake'a w Arsenal i da ci on katanę, mówi, że wspomoże Cię też amunicją "Infinite ammo" - mówi wskazując na głowę. Chodzi o bandanę, którą dostał w MGS od Meryl (dawała mu nieskończoną amunicję) - by Butcher

29 Bolki w komputerach można znaleźć na poziomie "B2 Computer Room" kiedy Strażnik podejdzie do komputera i zacznie w nim grzebać.

c.d. na stronie 74

HARDKOR

loading...

Standardowy, wiosenny wstępniak mówi zazwyczaj jakie zmiany (na lepsze ofkoz) zostaną poczyntone. Tego co jest dobre nie trzeba zmieniać, dlatego w majowym HK jak zwykle znajdziecie masę ciekawych rzeczy. Charadesign, przegląd developerów Segi, nowa rubryka "Muzyka Gracza", PainStation czyli automat dla hardkore'owców... Enjoy. (ming)

Kto to? Co robi? Dla kogo? A po co?

"Charadesign"

[Mętne rozważania na temat...]

ozg ludzki nie jest narzędziem doskonałym. Nasze szare komórki przerabiają wszystkie informacje według pewnych WZORCÓW wciskając je w ciasne szyny stereotypów. Dlatego to właśnie obrócona w yśli bryła styropianu kręci się szybciej niż jej metalowy odpowiednik (no, teraz to sobie wyobrazcie ca?-) reklamowane produkty nieświadomie znajdują się w koszyku, a do osób o miłej aparycji odświadomie czujemy większą sympatię. Ludzie siedzący w przemyśle rozrywkowym muszą trzymać się tych reguł, posługiwać się pewnymi utartymi "umownymi" i docierającymi do ludzi symbolami takimi jak np. to że Włoch to gruby gaduła, Francuz to chudy wąsaty artysta w berecie itp. Rynek growy, jak nietrudno się domyśleć działa na tych samych trybikach, tutaj również jest osoba która dba o to, żeby "grające" postacie wypadły przekonywująco, żeby czarne było czarne a białe białe. I w tym momencie na scenę wkracza "Charadesigner", gość odpowiedzialny za...

projektowanie postaci - to nic innego jak nadawanie jej cech zewnętrznych charakteryzujących w jakiś sposób jej wnętrze, a także charakteryzujących jej pochodzenie, pełnioną funkcję itp. Wszystko to po to, aby przede wszystkim Gracz wiedział, o co chodzi jakby", kto jest kto", oraz "czy teraz am się śmiać?". Aby lepiej wyjaśnić na czym zadanie character designera polega, na podstawie fikcyjnej gry prześledźmy jego pracę.

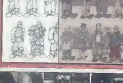
Początki]

decznym marzeniem naszego Chara Designera było zaprojektowanie postaci do gry. Dlatego, kiedy Bardzo Poważna Firma zwróciła się do niego z propozycją współpracy, chętnie na to przystał. Na początku Chara Designer otrzymał Scenariusz Gry, który bardzo dokładnie przeczytał. I co? Usiadł skomplikowanego programu graficznego odpalonego na futurystycznym sprzęcie? Bynajmniej, wziął po prostu kartkę i ołówek. Zaczął spisywać swoje spostrzeżenia, co charakteryzuje daną postać, ma charakter, czy posiada jakieś indywidualne cechy.. Większość rzeczy narzuca scenariusz, stały zasugerowane przez producentów, ale dlaczego chara designer nie miałby dodać czegoś od siebie, jeśli dzięki temu Postać miała by się stać bardziej wyrazista?

zywiście należy wziąć poprawkę na to, że stopień komplikacji wewnętrznej postaci zależeć będzie od gatunku gry. Wiadomo, że w zręcznościówce "wnętrza" bohaterów nie są tak wyeksponowane jak np. w RPG.

Sylwetka]

mm zajmie się szczegółami, zastanowi się jak postać ma wyglądać "z grubsza". Jaką ma mieć kę? Czy zdecyduje się na standardowy kanon "7 głów" (wysokość postaci mierzy się w głowach, 7 głów to właśnie "wzrost" przeciętnego osobnika). A może troszkę więcej, bohaterka ma wyglądać jak modelka? 8 głów. Ma budzić respekt jak King z TEKKENa? 10 głów. A może bohater jest dzieckiem? Dajemy mu 4 głowy. Podobnie jeśli ma być zdeformowany w "disneyowski" sposób: mały wzrost, duża głowa. O ile "wysoka" postać będzie budziła szacunek, to zdeformowana - sympatię. Prawda, że wielokrotnie zagrywając w dziesiątki tytułów nawet przez myśl Ci nie przeszło, aby mógł to być świadomy zabieg?



Na przykładzie PROJECT EGO (Xbox) można prześledzić jak wygląda droga bohatera od szkicu ołówkiem, potem farbami, aż do modelu 3D

[Głowa, kształt twarzy, rysy, włosy...]

A głowa? Chara Designer projektowanie głowy rozpoczął od nadania jej odpowiedniego kształtu. Kobieta ma twarz bardziej zaokrągloną, delikatną, ale gdyby bohaterce nadać ostrzejsze rysy otrzymamy kobietę-wojownika. Mocno zbudowana szczęka jest charakterystyczna dla postaci męskich o silnym charakterze. Poprzez różne wariacje Chara Designer osiągnąć może różne rezultaty. A może postaci męskiej dać bardziej "kobiecą" twarz, jak to zrobili w FINALu?

Włosy. Zauważyłeś, że typowy schemat amerykańskiego intra to postura zapaśnika+kwadratowa szczęka+łysa głowa? Chara Designer chcąc wykreować prawdziwego sukinkota nada postaci takie właśnie cechy. A może dać bohaterowi dłuższe włosy? Z pewnością dodadzą mu tajemniczości. Ba, jak na przykład Solid Snake wyglądałby łysy...? Postacie kobiece? Długie włosy są także romantyczne, szczególnie jeśli w scenariuszu jest scena kiedy rozwiewają się na wietrze... A może jakaś wariacja? Warkocz? Japońskie, bułkowate "koczki"?

[Ostatnie pociągnięcie pędzla]

Wiele o bohaterze mówi jego ubranie. Ninja ubierze się w przylegający strój, "elegant" w garnitur, seksowna bohaterka zostanie ubrana w mini itp.

Uwagi Chara Designera wzięte zostaną pod uwagę podczas doboru głosu. Jego propozycje przekazane zostaną animatorom, aby ci wiedzieli jak postać ma się poruszać. A może na podstawie dostarczonych grafikom materiałów urządzony zostanie casting i wybiorą aktora najbardziej zbliżonego do wizji? A może wzorując się na danym aktorze Chara Designer opracuje jak ma wyglądać bohater?

[osobom zainteresowanym problemem kreowania postaci polecamy książkę "Jak powstaje manga - tom 2", w którym także problem został poruszany bardziej szczegółowo niż w naszym skromnym artykuliku]

[Character Design w przykładach,
czyli bohaterowie kilku gier rozebrani na kawałki]

ONIMUSHA

Azjata, dokładnie Japończyk. Niewysoki. Profesja zmusza go do utrzymania tężyzny fizycznej, porządnie zbudowany. Moda okresu w którym żyje narzuca mu fryzurę, styl ubioru. Szczegóły zależą od fabuły. Jeśli nasz wojownik wraca z wojny (lub się na nią wybiera), to zalecane jest ubranie go w wojenną zbroję. Najczęściej źródłem inspiracji twórcy w tego typu przypadkach są materiały historyczne.

Nie można zapomnieć o broni. Czasami spełnia ważną rolę (może nawet główną, jak np. w SOUL CALIBUR) wtedy projektowana jest ona osobno. Aby nadać postaci charakter, stosuje się detale. Tu rysownik dostaje najczęściej wolną rękę. Gdy gotowy jest już szkic, czas zająć się kolorystyką. Znów konieczna jest współpraca z pozostałymi twórcami. Wszystko należy zgrać w jedną całość.

TEKKEN

Istotnym szczegółem jest styl walki jakim posługuje się zawodnik. Jeśli walczy rękami, na nich należy się skupić. Steve Fox jest bokserem. Postanowione, że jego rękawice będą pomarańczowe - bardzo widoczny kolor przyciąga uwagę. Na jednej ręce znajduje się ogromna blizna. nnodernej walczy nogami, w jednym stroju z TK3 ma je zaprojektowane buty z ostrogami, apolocyklowo-westernowe "nogawki". Zresztą zauważcie jak długie ma dolne kończyny - to też zamierzony efekt

Szara Strefa

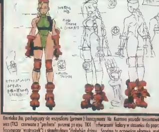
Plotka stała się rzeczywistością - powstał emulator PS2!
W Internecie chodziły plotki, wszyscy twierdzili, że nie da się stworzyć emulatora PlayStation 2 na PC, a jednak... niedawno przedstawiono taki cud, i to działający. Program ma nazwę PCS2X2. Zanim jednak sprzedacie swoje PS2 i przerzucicie się na pecety, upłynie pewnie jeszcze dosyć czasu, jak na razie emulator nie obsługuje ŻADNYCH gier, jedynie kilka dem, na podstawie których stworzono ten właśnie emulator,), jest też jedna gierka w stylu PONGa 2D,) Do gry dołączono pełny kod źródłowy, by chętni spróbowali swoich sił w (niełatwym) pisaniu gier na PS2, do czego zresztą twórcy gorąco zapraszają. Na razie emulator niewiele może zdziałać i zawiera wiele błędów.

[illegible] w wersji z odtwarzaczem DVD (Panasonic). Konsola tak "poprawiona" pozwala na granie w gry ze wszystkich terytoriów, oglądanie filmów DVD "all region", możliwość nagrywania filmów na magnetowid i odtwarzania MP3 bez ograniczeń. Czyż to nie ideał:)?

O słabym zabezpieczeniu regionalnym w Xboxie może świadczyć fakt, że chcąc oglądać filmy z "regionu 1" (Ameryka) na konsoli PAL, wystarczy zaopatrzyć się tylko w DVD Kit z USA. Niedługo jednak nie będzie trzeba sprowadzać tego "kitu" aż z Ameryki, bo na początku kwietnia firma Datel wypuści swój pierwszy produkt na konsolę Xbox. Będzie to przystawka... RegionX (tak, tak, nazwa znana jest skądinąd z PS2), rozszerzająca możliwości konsoli o odtwarzanie filmów DVD we wszystkich 6 regionach.

Ponownie z SONY zmodyfikowali sposób wysuwania tacki w najnowszej konsoli V5, i w ten sposób zlikwidowali możliwość odpalania kopii zapasowych przy pomocy tak zwanego "EA Trick" (odpalanie przede wszystkim DVD R). Co mieli począć ludzie? Żeby dalej grać, trzeba było wymyślić jak obejść tę blokadę. Powstał więc układ (TraySwitch), który umożliwia wysuwanie tacki i spełnia tę funkcję znakomicie. Jednak... trzeba bardzo uważać, by nie zniszczyć przy okazji konsoli. Przy pewnym ustawieniu przełącznika i próbie wysunięcia tacki przy użyciu przycisku z niebieską diodą... szlag trafia konsolę:)

(c) Yokk & Tom. All Rights Reserved :)



Kombinacja Jin, posługujący się wszystkimi (prawie) kończynami. Jin Kazama posiada niesamowite rękawice (TK3 czerwone z "perłami", prezent po ojcu, TK4 odwrócone kolory w stosunku do poprzednich, fascynujący "wisiorek") i standardową "diabelską dziarę". Spodnie to oczywiście płomień, motyw dziś niesamowicie modny. Każdy osobnik z krwią Mishima ma jakąś "fikuśną", ale koniecznie sterczącą (związek z elektrycznością efektem przy niektórych ciosach) fryzurę. Jest to więc znak rozpoznawczy serii.

STREET FIGHTER

Manga, ten styl narzuca pewne uproszczenia, a jednocześnie daje dużą dowolność w ekspresji. Postacie mogą być bardziej zwariowane, umięśnione, kolorowe lub seksowne. Ze względów technicznych nie może być mowy o jakichś drobnych szczegółach. Ubrane są zazwyczaj dość prosto (np. Ryu), ale w sposób przemyślany. Charakter określony jest grymasem na twarzy i fryzurą (przyjrzyjcie się np. Zangiefowi). Są za to bardzo kolorowe, wręcz ekstremalnie :) Kolor pełni w tym przypadku bardzo ważną funkcję.

FINAL FANTASY

Od mangi odbiega jednak trochę wygląd postaci z "Fajnola" ósmego i dziesiątego. Wprawne oko wychwyci pewne podobieństwa pomiędzy bohaterami obu tych gier.

Nawet Dziadu w swoim "Śmietniku" zwrócił uwagę na wygląd Squalla i Tidusa. Nie zaprzeczalne jest, że są oni niesamowicie podobni i jednocześnie (cytat) "zniewieściali", w szczególności ten drugi: strój odsłaniający brzuch, opalenizna, odpowiednie umięśnienie, brak śladów "męskiego owłosienia", przydługawe i wręcz żółte (nie blond) włosy. Wszystko to wpłynęło na jednogłośne okrzyknięcie go najbardziej pedałkowatym bohaterem RPG-ów (jeśli nie wszystkich gier w ogóle) (Hi, nie zapominajcie o J.R. z MGS2,) Taki wygląd jak w pysk strzelił pasuje do świata z FFX: mocne słońce, woda, palmy, sport.

Tidus dopełnia ten kolorowy, "ciepły" świat:) Squall to inna historia, bardziej zamknięty w sobie, poważny (wszystko to oddane w wyglądzie).

Vivi. Deformacja postacie mrocznego czarnoksiężnika. Kilka prostych, zabawnych elementów, jak np. wielki kapelusz czarodzieja, śmieszny dziecięcy chód i konieczne świecące w ciemności oczy (jak żaróweczki podłączone do ruskiej bateryjki), efekt jest świetny. Podobnie sprawa wygląda z Chocobosami, Mogglesami, czy pomocującym jako przewodnik lub pomocnik Kaktusem (spodziewasz się pojawienia ogromnego zionącego ogniem monstra czy czegoś równie strasznego, a tutaj wylatuje pajacykowaty zgiok czy coś, robi "KUKU" i znika ;)))

VAGRANT STORY

Akcja umiejscowiona w świecie "europejskiego fantasy". Projektanci wykazali się niesamowitą wyobraźnią. Potężny Sydney sunący majestatycznie, ciągnąc za sobą swoje długie, poszarpane rzeczy, i ten przytłaczający i ten tatuaż na plecach, element konsekwentnie wykorzystany w scenariuszu. Styl rysowania przeniesiono idealnie na trójwymiarowe modele, a w połączeniu z reżyserią wstawek i patentem dialogów "w chmurkach" sprawia wrażenie uczestnictwa w ruchomym komiksie. Dla nas gra ta to dzieło sztuki, zarówno pod względem technicznym, jak i wizualnym. Wygląd bohaterów to tylko potwierdza.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Upadły wampir, nieśmiertelny pożeracz dusz Raziel i jego oprawca, herszt wszystkich krwiopijców, stary jak świat Kain. Obydwaj mają w sobie coś niesamowitego, jednak pierwszy jest bezapelacyjnie bardziej rozbrajającą postacią: zlepione resztki włosów, brak wnętrzności (skóry też), tylko strzępki mięsa i kości dopełnia szmata zakrywająca braki w uzębieniu bohatera, po której spływa z oczu lśniące [illegible]. Zostające przy początkach same białko (bez źrenic czy tęczówki) [illegible] patrzy Raziel, nie widzisz w nich życia, ani emocji. Proste, ale skuteczne.

Kain to inna para kaloszy, jest majestatycznym wampirzym królem. Poza zaplanowaną przez twórców krwiopijczą anatomią, posiada przymioty władcy, takie jak czerwień na ramieniu (pół pelerynka), długie srebrzyste włosy (symbol doświadczenia), nawet kości głowy układają się jakby w koronę. Polecamy obejrzenie końcowych napisów, po skończeniu całej gry. Przeplatają się w nich liczne szkice terenów i postaci.

METAL GEAR SOLID

GreyFox vel CyberNinja. Połączenie cech tradycyjnego zamaskowanego zabójcy z futurystycznym designem. Ubrany w kostium z giętkiego plastiku, pastelowa kolorystyka. Idealny przykład tego, jak człowiek tworzy nowoczesność, syntetyzując naturę. Ninja ma ludzką sylwetkę, lecz z dodatkiem sztucznego oka i licznych bruzd w zastępczej skórze. Nie potrzeba jakichś silniczków, laserków, ani metalowych części.

Fascynujący monstrualny Vulcan Raven uzbrojony w ręczną wersję gatling guna, podstawowe uzbrojenie samolotów bojowych. Całą maszynerię nosi na własnych barkach, stąd jego ociężałość, celowy zabieg projektanta. Krew Indian z Alaski i Eskimosów, gdzieś "po drodze" zmieszana z Indianami Navajo, na dodatek, co warto wspomnieć, antropologicznie bliski Japończykom. Wszystko połączone w wyglądzie. Kilka rzucających się w oczy tatuaży, podobnych do prehistorycznych petroglyphów i ogromny kruk na czole.

Psycho Mantis. Kościsty, odziany w czarny skórzany kostium wyglądałby bardziej jak żałosny fetyszysta, a nie przerażająca zjawa, gdyby nie geniusz designera. Szpetny wizerunek dopełnia maska gazowa, niesamowicie działająca na widza.

Crash, Spyro, Maria, Sanic, Kirby, Tombi, Klanaa itp.

Wszystkie są do siebie podobne: biegające cukierki, barwne zwierzątka o sympatycznym mordkach, często o lekko zwariowanej psychice, ot tak dla smaczku ☐ [Rasputin&pingwin]

Nasz "render-man" Cysio też stworzył swojego ulubionego bohatera. Nadaje się do... reklamy zapałek.

2002 CYSIO

ZOOM

Magnavox Odyssey

"PIERWSZY DOMOWY ZESTAW GIER WIDEO"

Pomysłodawcą pierwszej prawdziwej konsoli był Ralph Baer, który już w połowie lat 60. przedstawił koncepcję domowego zestawu do gier wideo. 1 listopada 1968 r. pokazał on prototyp gier pongopodobnych: Ping-Pong, Volleyball, Football, które nazwano Brown Box. Oficjalna demonstracja odbyła się rok później; wtedy też do systemu został dołączony specjalny odbiornik TV, pistolet oraz joystick. Wkrótce potem Ralph związuje się z firmą Magnavox i w 1972 roku światu ukazany zostaje pierwszy system rozrywki pod nazwą Odyssey Home Entertainment System. W przeciągu 4 miesięcy do sprzedaży trafiło ponad 100 000 egzemplarzy. "Odyssey" został zbudowany z 40 tranzystorów i 40 diod, nie posiadał żadnych mikrochipów (które ówcześnie były bardzo drogie – pierwszy mc Intela pojawił się na rynku dopiero w 1971 r.). Czysto analogowy system był bardzo ograniczony, pozbawiony możliwości wyświetlania hiscore na ekranie, ekstremalnie uproszczona, dwukolorowa grafika (czarny ekran i białe obiekty), a także brak jakichkolwiek dźwięków. Zaprezentowane gry, zarówno pod względem oprawy jak i sterowania (paddles – łopki), przypominały wydanego 3 lata później Atari Ponga (więcej w poprzednim numerze PE).

W 1974 roku zaprzestano produkcji i skupiono się na opracowaniu nowego zestawu opartego na prototypowych chipach firmy Texas Instruments. W ten sposób narodził się Odyssey 100. Wciąż jednak był to system analogowy, pozbawiony obsługi kartridży, z dwoma na stałe wbudowanymi grami Tennis i Hockey. Jeszcze w tym samym roku na rynku pojawiła się kolejna wersja systemu – Odyssey 200. Zainstalowane zostały dwa kolejne chipy od TI, które pozwalały na dodanie nowej gry ("Smash") oraz na wyświetlanie wyników zabawy na ekranie monitora. Niestety, model "punktowanie" odbywało się manualnie, tzn. musieliśmy nacisnąć czerwony guzik na konsoli, aby punktacja się zmieniła. Mimo iż wydany w tym samym czasie Atari Pong posiadał już cyfrowe wyświetlanie wyników, Odyssey był bardziej zaawansowanym systemem – posiadał więcej gier oraz umożliwiał zabawę nawet czterem graczom. Prawdziwą nowinką był system Odyssey 500, który oferował tylko cztery gry, ale tym razem już w kolorze, oraz automatyczne wyświetlanie wyników on-screen. W przeciągu kolejnego roku ukazało się jeszcze kilka modeli (2000, 3000, 4000, planowana też 5000), ale żaden z nich nie wzbudził większego zainteresowania (ponieważ oparte je na tej samej technologii co poprzednie). Odyssey 4000 był ostatnim systemem bazującym na Pongu.

W 1978 roku Magnavox wypuścił na rynek zupełnie nową konsolę pod nazwą Odyssey 2, która w Europie znana była jako Videopac. Na rynku w tym czasie królowało już Atari VCS (Atari2600) oraz Channel F (który jako pierwszy wprowadził programowalne kartridże), więc ekipa Magnavoxu musiała dostosować swój produkt do potrzeb użytkowników. Tym razem w środku konsoli znalazł się 4-bitowy procek Intela (8048 1.78 Hz). Dodano też kilka ciekawych rozszerzeń, m.in. syntezator mowy (!) oraz moduł zawierający język programowania Microsoft Basic.

Niestety, to było za mało. Jakościowo konsola przegrywała z konkurencją w wielu dziedzinach. Grafika wyświetlana była w niższej rozdzielczości, 1-kanałowy system dźwiękowy nie wzbudzał zachwytu, a na dodatek joye były wmontowane w konsolę – w przypadku uszkodzenia kontrolera trzeba było wymienić cały zestaw! Dopiero po analizie strat zdecydowano się na zastosowanie osobnych portów. Na starcie przygotowano 24 gry, które niczym specjalnym się nie wyróżniały, a w większości (podobnie jak i reszta – ok. 50 tytułów) stworzone były przez jednego człowieka (sic!) – Eda Averetta. Również słaby marketing na rynku amerykańskim w żaden sposób nie był w stanie pomóc konsoli (w Europie główny dealer – Phillips – radził sobie znacznie lepiej; powstała nawet specjalna wersja wyłącznie na nasz kontynent – Videopac G7200 z "wbudowanym" monitorem).

Magnavox nieco odrobił straty, kiedy Averett stworzył grę "K.C. Munchkin!". Tytuł bazował na królującym ówcześnie w salonach gier niezapomnianym Pac-Manie. Prawie natychmiast stał się prawdziwym killerem O2, a tysiące osób kupiło konsolę tylko dla tej jednej gry.

Averett nie spoczął na laurach i raz jeszcze zachwycił rynek, kiedy to w 1981 roku zapoczątkował serię tytułów zwanych "The Master Strategy Series". Pierwsza z zaprezentowanych gier – "The Quest for the Rings" – została okrzyknięta przez prestiżowy magazyn Electronic Games największą innowacją 1981 roku.

Prekursor rynku gier wideo wkrótce zakończył swój żywot, bowiem konsola "popłynęła" wraz z innymi w czasie wielkiego załamania na rynku rozrywki (1983–84). □[skizo]

EMULANDIA

W KRĘGU ARCADE czyli "Wstęp do krainy marzeń"

Dreamcast - MAMED beta 5

MameD to projekt bazujący na najpopularniejszym emulatorze arcade przeznaczonym na użytek pecetów – M.A.M.E. (Multiple Arcade Machine Emulator). Projekt powstał ponad 5 lat temu i na dzień dzisiejszy obsługuje ponad 3.500 gier! Od niedawna także posiadacze "makarona" mają powody do zadowolenia. Ostatnio wypuszczona wersja beta 5 znacznie usprawniła emulację oraz dodała support dla jednego z najpopularniejszych systemów arcade – NeoGeo. Na dzień dzisiejszy wg. oficjalnych testerów MAMED obsługuje ponad 250 gier. Większość obsługiwanych tytułów działa w pełnej krasie – wyjątek stanowią gry NeoGeo, które są pozbawiane dźwięku, a szybkość emulacji waha się w granicach 60–75% oryginału. Zwolnienia nie są jednak aż tak bardzo widoczne i spokojnie można pograć. A tytuły takie jak Fatal Fury 1, Super Sidekicks, Sengoku czy Windjammers są chyba wystarczającą rekomendacją. W sumie emulator obsługuje blisko 46 gier z tegoż systemu. Niestety, na razie możemy tylko pomarzyć o zagraniu w takie hiciory jak King of Fighters czy Metal Slug, co spowodowane jest to przede wszystkim zbyt małą pamięcią ROM makarona (ale już krążą słuchy, że opracowano sposób na "wymianę" pamięci). MAMED to emulator, który powinien zagościć w zbiorach każdego fana arcade i DC **(następny odcinek "Emulandii" zostanie całkowicie poświęcony MAMED)**

http://www4.fdewb.unimaas.nl/mamed/ – Unofficial Compatibility List [MUCL]
http://digita.mame.net/ – Oficjalna strona MAMED

Game Boy Advance

Zadziwiająco szybko pojawiły się pierwsze projekty emulacji automatów na "maleńkim" GBA. Na dzień dzisiejszy mamy trzy emulatory. Niestety, nie posiadają one tak bogatej oferty, jak w przypadku DC.

ARCADE ADVANCE

Na dzień dzisiejszy emulator obsługuje dwa tytuły: Phoenix oraz Pleiads. Obie gry działają na podobnym hardware, dzięki czemu autor nie miał większych problemów z ich implementacją. Niestety, jakość emulacji nie jest zadowalająca. Mimo iż obie gry są w pełni grywalne, to jednak dosyć mocno się ślimaczą (ok. 10 FPS-ów!), a na dodatek pozbawione są dźwięku. Autor zapewnia jednak, że wkrótce usterki znikną i GBA stanie się prawdziwym "automatem" coin'op.

ASTEROIDS

Ten tytuł znany jest chyba każdemu fanowi gier. Uboga graficznie, ale mocno grywalna gierka podbiła serca na całym świecie. Do dziś jest jedną z najczęściej "kopiowanych" gier na każdy z dostępnych systemów (jeden z najlepszych klonów to amigowy "Stardust", wydany swego czasu przez chłopaków z TEAM 17). Niestety, podobnie jak Arcade Advance, emulator jest bardzo wolny i pozbawiony emulacji dźwięku. Być może ujrzymy kolejną wersję Asteroidów, ale już dziś polecam zapoznanie się z oficjalną składanką ATARI ANNIVERSARY ADVANCE, gdzie możemy zagrać w 100% arcade'owego Asteroida.

CENTIPED ADVANCED VD.2

CENTIPEDE to – podobnie jak ASTEROIDS – jedna z najbardziej znaczących gier w historii ATARI. Popularnie zwana "grzybkami", doczekała się nawet bicia rekordu w księdze Guinnessa (niestety ustrój nie pozwolił mi na udział w zabawie). Emulacja także pozostawia wiele do życzenia. Nie dość, że od czasu do czasu pojawiają się dziwne bugi na ekranie, to jeszcze gra chodzi przeraźliwie wolno (z ostatniej chwili – podobno już jest OK.).

Playstation

Galaxian/Invaders/Phoenix to zestaw trzech odrębnych (a mimo wszystko bardzo podobnych, bo stworzonych przez jednego autora) emulatorów gier arcade. Wszystkie trzy powstały w tym samym czasie (ponad rok temu) i od razu zaimponowały swoimi możliwościami – każda z gier chodzi na pełnej szybkości oryginału. Wg zapewnień twórcy, także i inne gry bazujące na hardware wymienionych tytułów powinny być obsługiwane przez emulator. Niestety, brak zainteresowania użytkowników oraz znaczne trudności w wypalaniu płyt dla PSX'a sprawiły, iż projekt całkowicie porzucono. [skizo]

Game Online Communication

Nie gadaj tylko graj!

"Stefek, idź w prawo. Zuza – uważaj na plecy. Nieee! Mówiłem Ci, kur..., bałwanie, żebyś nie atakował samolotu. Przez Ciebie zginął Edzio!"

Być może już niedługo takie teksty będziemy mogli usłyszeć w każdym miejscu naszego globu (włączając w to oczywiście nasz piękny kraj), a to za sprawą urządzenia zwanego Game Online Communication. Idea komunikowania online za pomocą zestawów słuchawkowych (headset radio) nie jest nowa. Od dawna jest ona wykorzystywana przez użytkowników pecetów do pogaduszek w Sieci. Jednak pomysł wykorzystania tejże metody do komunikacji w czasie gry online to swego rodzaju novum.

Pierwsze próby zastosowania zestawu słuchawkowego na rynku konsolowym pojawiły się już jakiś czas temu na makaronie. Dacek dostał "w prezencie" grę ALIEN FRONT ONLINE, która umożliwiała graczom głosową komunikację w trakcie zabawy. Niestety, eksperyment zupełnie nie wypalił ze względu na wielkie braki w

PainStation

konsola/automat dla twardzieli!

Dla wszystkich tych, których znudziły już dostępne na rynku konsole i szukają świeżej dawki mocnych wrażeń, studenci niemieckiej Akademii Sztuk Medialnych przygotowali prawdziwego killera o nazwie PainStation.

Od strony technicznej PainStation nie wyróżnia się niczym szczególnym, a w dobie high-endowych rozwiązań razi wręcz swym prymitywizmem. Z zewnątrz wygląda jak najzwyklejszy automat arcade (wielgachna metalowa skrzynia z ekranem u góry tzw. Cabinet) który zbudowano na bazie komputera Apple Power PC. Na monitorze wyświetlana jest gra-klasyka PONG (historia w poprzednim numerze PE). Podobnie jak w tradycyjnym automacie z prawej strony ekranu umieszczone są zwykłe kontrolery. Z prawej natomiast znajduje się to "coś" co zdecydowanie odróżnia ten automat od innych: specjalny sensor "Pain Execution Unit" który potrafi zadawać realny ból!!!

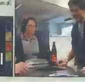
PainStation Pong jest grą przeznaczoną dla dwóch osób. Przed rozpoczęciem rozgrywki uczestnicy "zabawy" kładą swoje lewe dłonie na sensorze. Osoba która nie zdoła utrzymać piłki w grze otrzymuje za pośrednictwem PEU pokaźną dawkę realnego bólu. W zależności od miejsca w którym piłka opuści ekran będzie to oparzenie, uderzenie lub elektrowstrząs. Gra zostaje zakończona w momencie gdy jeden z uczestników rozgrywki zrezygnuje. Najczęściej jednak Gracze nie poddają się łatwo. No bo jest w końcu a co wałczyć (chodzą słuchy, iż widziano takich co opuszczali pole bitwy z... krwawiącymi rękoma!)

Mimo iż PainStation zdobywa coraz większy rozgłos w mediach (pojawiło się już kilka artykułów, przede wszystkim w niemieckiej prasie) zapewne nigdy nie stanie się produktem komercyjnym. Głównym przeciwnikiem automatu konsoli jest oczywiście SONY, które już skierowało odpowiedni pozew do sądu. No się rozumie, że chodzi o łudząco podobną nazwę i logo stylizowane na wzór PlayStation.

Ponadto projekt już wywołał wielkie poruszenie wśród wszelkich "etyków" i przeciwników gier. Podobna sytuacja zresztą pojawiła się jakiś czas temu, kiedy na rynku zabłysnął inny "gadżet" - BioForce (kontroler, który raził Gracza niewielką dawką elektrowstrząsów).

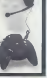
Nie sądzę, aby wszelkie morały mogły odstraszyć kolejnych zapaleńców. Powiem więcej: JESTEM PEWIEN, że podobne zabawki wkrótce staną się czymś powszechnym. Moja ekipa już przygotowuje "Tekken Elektrowstrząs" ;) ☐

[skizo/emudreams.pl]



PS Informacje pochodzą z oficjalnej strony PainStation www.painstation.de

technologii i niestarannie przygotowane oprogramowanie. "Komunikacja" umożliwiała nam zaledwie 5-sekundowe "szczeknięcia", po czym następowała przerwa i otrzymywaliśmy kolejne 5 sekund. Każdy może sobie wyobrazić jaki musiał panować chaos. Zamiast skupić się na grze, uczestnicy musieli nadstawiać uszu, aby cokolwiek zrozumieć. Nie miałem okazji testować tego systemu, ale jestem przekonany, że po kilku minutach zacząłbym niezle rzucać mięchem. Na szczęście czasy się zmieniły, a na rynku pojawiły się kolejne next-geny. Oczywiście, firmy produkujące konsole natychmiast zainteresowały się tą formą komunikacji. Na celu walki stanął Xbox oraz PS2 (o GC na razie nic nie wiadomo). Zarówno MICROSOFT jak i SONY przystąpiły do opracowania własnych technologii online-voice na potrzeby swoich systemów. Obie firmy przygotowują ten sam model sprzedaży komunikatorów na zasadzie tzw. transakcji wiązanej. Oznacza to, iż nie będziemy musieli osobno kupować urządzenia, bowiem będzie one nam dostarczone wraz z inną usługą lub produktem firmy. Oczywiście koncerny wybrały dwie różne drogi: X-Box Game Commander otrzyma każdy kto zapisze się do serwera gier online MICROSOFTu, natomiast SONY prawdopodobnie będzie "rozdawało" swojego voicera wraz z shooterem pt. SOCOM: U.S. NAVY SEALS.



Tim Hoss - producent nowej wersji gry UNREAL TOURNAMENT ONLINE, która jako pierwsza ma w pełni wykorzystywać możliwości gadżetu - zapewnia, że "obecna technologia pozwala na ciągłość rozmowy, a nie tylko na przerywane i mało zrozumiałe słowa". Dodatkowo, w każdej chwili możemy wyłączyć własny głos (no bo po kiego ktoś ma nas słyszeć, kiedy drzemy japę na naszą kobietę, która właśnie chce nas oderwać od konsoli), ale nadal będziemy słyszeć co mówią do nas inni. Ponadto zestaw pozwala nam dokonać wyboru na prowadzenie rozmowy z całą drużyną lub na rozmowę tylko z jednym osobnikiem naszej ekipy.

Online Voice Communicator to kolejny krok w kierunku stale rosnących możliwości interakcji (na elektrowstrząsy jeszcze trochę musimy poczekać). Jednak - czy zapewnienia Tima co do jakości urządzenia okażą się prawdziwe? O tym, mam nadzieję, będziemy mogli przekonać się już niedługo.

"Skizo, wracaj do bazy! Obiad już leży na stole." Dobra! ☐

[skizo/emudreams.pl]

Muzyka gracza

Soundtracki z gier to bez wątpienia bardzo ważna dla każdego Gracza gałąź przemysłu fonograficznego. Jest to dział bardzo szeroki i z łatwością można się pogubić wśród najróżniejszych albumów, które systematycznie zalewają rynek. "Muzyka Gracza" ma Wam pomóc wybrać te najciekawsze, w które warto zainwestować Wasz czas i pieniądze, ale także czasem ustrzec przed dziełem jakiegoś muzycznego onanisty ;) Zapraszam do lektury. [mazur^son]

(Thanks to Wafel (ty już wiesz za co, glonku!))

METAL GEAR SOLID 2: SOL ma bez wątpienia jeden z najlepszych OST, jakie mi było dane słyszeć od dłuższego okresu czasu. KONAMI zwerbowało do przedsięwzięcia prawdziwego speca: Harry Gregson Williams, to znany i ceniony hollywoodzki kompozytor, autor muzyki między innymi do "Twierdzy", "Wroga Publicznego", "Armageddon" i "Tajnej Broni". Soundtrack do MGS2 jest inteligentnie opracowanym połączeniem klasycznego stylu muzyki filmowej, współczesnej muzyki symfonicznej i nowoczesnych rytmów techno. Twórca zawarł też w swojej muzyce doskonały balans: jest na tyle głośna, żeby efektownie współdziałać z rozwojem fabuły, ale też na tyle cicho, że nie odrywa nas od przebiegu rozgrywki.

Rozpoczynający album kawałek tytułowy (towarzyszący intro) to nowa aranżacja znanego z poprzedniej części utworu. Znajoma melodia przywołuje miłe wspomnienia, a dynamiczne połączenie piękna muzyki klasycznej z elektronicznymi brzmieniami buduje klimat. Kolejne następujące tracki to znane z gry motywy towarzyszące konkretnym, ważnym dla ciągu fabularnego wydarzeniom. Świetnym przykładem na idealne zgranie soundtracku z tym, co się dzieje na ekranie, jest kawałek pt. "Vamp". Wyobraźcie to sobie: rozpoczyna się muzyka i widzimy siedzącego na wodzie Vampa. Unosi się on swobodnie na powierzchni, zupełnie jakby to była podłoga, mimo że pod nim jest kilkunastometrowa głębia. W momencie gdy otwiera oczy słyszymy dynamiczne wejście skrzypiec, a on unosi się do pozycji poziomej. Kiedy już stoi wyprostowany, Raiden zaczyna do niego strzelać. Wtedy mroczny typ rozpoczyna swój taniec w rytm Flamenco, z dziwną łatwością unikając kul. Kiedy słyszymy końcowe uderzenie w bębny, skłania się jak matador, oczekujący na oklaski i róże od kobiet ;) Muzyka cały czas potęguje niepewność i wpływa na dynamizm tej sceny. Kawałki 11, 13 i 15 są utrzymane w nowoczesnym klimacie techno i bez problemu mogą zaistnieć jako samodzielne utwory.

Wieńcząca całość piosenka skomponowana została, podobnie jak w poprzedniej części, przez Rika Muranaka. Ten pięknie zaaranżowany kawałek śpiewany jest przez Carle White przy akompaniamencie kwintetu jazzowego i orkiestry symfonicznej (genialne solówki saksofonu i puzonu!)

Czy warto zainwestować pieniądze w ten album? Myślę, że tak. Jest to jedna z tych płyt, którą można z powodzeniem słuchać niezależnie od kontekstu do którego była stworzona. Innymi słowy, dla kogoś, kto nie widział gry, muzyka będzie zadowalająca. Nawet bez warstwy fabularnej całość nadal pozostaje interesująca i zapada w pamięć. Mimo to album nie zasługuje na więcej niż "cztery gwiazdki". Spowodowane jest to jego długością (zaledwie 45 minut muzyki) i ilustracyjnym charakterem. Każdy hardcore'owy wielbiciel gry może jednak z czystym sumieniem dopisać sobie dodatkową gwiazdkę. Polecam! ☐

★★★★★

26 stycznia na rynku pojawił się drugi soundtrack z MGS2 o nazwie "The Other Side". O ile "pierwszy" album zawiera podstawowe tematy melodyczne towarzyszące scenkom przerywnikowym, nowy zawiera muzykę towarzyszącą grze właściwej. Nowy OST zawiera 20 dynamicznych tracków, które dane jest Wam słyszeć w grze podczas sennetnych wędrówek i pełnych dynamizmu walk z bossami. W odróżnieniu od poprzednika jest propozycją skierowaną raczej dla zapalonych miłośników gry.

★★★★★

c.d. na następnej stronie

Muzyka gracza

TRACKLIST MGS2 OST:

01 Metal Gear Solid Main Theme
02 Opening Infiltration
03 Russian Soldiers from Kasatka
04 Olga Gurlukovich
05 Metal Gear
06 Revolver Ocelot
07 Ray Escapes
08 Can't Say Good Bye to Yesterday Piano Version
09 Big Shell
10 Fortune
11 Kill Me Now
12 Vamp
13 The World Needs Only One Big Boss
14 Its the Harrier
15 Arsenal is Going to Take Off
16 Who am I really
17 Can't Say Good Bye to Yesterday Full Version

TRACKLIST MGS2 OST2 "The Other Side"

01 Tanker Incident
02 The Elevator up to Hell
03 Vamp's Dance
04 Infiltration
05 Battle
06 Peter's Theme
07 Countdown to Disaster
08 Lady Luck Revisited
09 Yell "Dead Cell"
10 Metal Gear's Already Active!
11 Arms Depot
12 Memories of Hel
13 Twilight Sniping
14 Will the Virus Still Work?
15 Comradeship
16 Reminiscence
17 Arsenal's Guts
18 Prelude to the Denouement
19 Father and Son
20 Freedom to Decide

MARZEC
1 **Legaia Duel Saga Soundtrack**
Premiera 2 Marzec 2002
Wydawca Marque
Kompozytor Hitoshi Sakimoto, M Oshima & Y.Mitsuda
2 **Wild Arms Advanced 3rd Original Soundtrack**
Premiera 20 Marzec 2002
Wydawca SPE Visual Works
Kompozytor Michiko Naruke
3 **Onimusha 2 Original Sound Tracks**
Premiera 20 Marzec 2002
Wydawca Suleputer
Kompozytor Taro Iwashiro
4 **Winning Eleven 6**
Premiera 27 marzec 2002
Wydawca Toshiba EMI

KWIECIEŃ
1 **Onimusha 2 Orchestra Album**
Premiera 20 Kwiecień 2002
Wydawca Suleputer
Kompozytor Taro Iwashiro
2 **Hoshigami - Ruining Blue Earth Original Soundtrack**
Premiera 27 Kwiecień 2002

MAJ
1 **GUITAR FREAKS 7thMIX & drummania 6thMIX Soundtracks**
Premiera 1 Maja 2002
Wydawca: Konami
2 **2002 music from FINAL FANTASY**
Premiera 9 maja 2002
Wydawca: Digicube
Kompozytor: Nobuo Uematsu
Aranżacja: Shiro Hamaguchi
2 CD

Przegląd developerów arcade'owego giganta

SEGA

SEGA jest kojarzona z doskonałymi grami - to na pewno. Ale czy znacie wszystkich developerów pracujących na renomę nazwy SEGA?

AM2

Choć wszystkie oddziały developerskie SEGI zostały przemianowane z oznaczeń AM na pełne nazwy, AM2 postanowiono zostawić w dawnej formie gdyż stajnia ta ma wyrobioną renomę na rynku, zresztą firma ostatnio uniezależniła się od Segi w znaczącym stopniu. Sformowane w 1983 roku obecnie zatrudnia około 200 osób w swoim tokijskim biurze. Domeną tego oddziału jest sektor arcade. Niektóre dokonania AM2 w tej dziedzinie na zawsze zmieniły oblicze gier. Prawdziwą gwiazdą teamu jest Yu Suzuki - pierwszym jego hitem był Hang-On, później stworzył tak rewolucyjne tytuły jak oparte na płycie Model 1, trójwymiarowe wyścigi Virtua Racing i pierwszą bijatykę 3D VIRTUA FIGHTER. AM2 na bieżąco przygotowywało też konwersje z automatów na domowe systemy. Tytułem stworzonym przez Suzukiego jedynie na konsolę był wydany w 2000 roku SHENMUE (prace nad grą trwały niezwykle długo - pierwotnie miała się ukazać na Saturnie).

Najważniejsze dokonania: *Hang On, Space Harrier, Out Run, Afterburner, Virtua Racing, Virtua Fighter (seria), Daytona USA, Virtua Cop, Virtua Striker, F355 Challenge, Shenmue I i II*
W przygotowaniu: *Shenmue II (Xbox)*

Amusement Vision

AV czyli dawne AM11, powstało w lipcu 2000 roku, po odłączeniu od AM2 (wcześniej członkowie teamu zajmowali się tylko arcade'owym hardwarem). Tam rozwijał się i tworzył dla SEGI Toshihiro Nagoshi - odpowiedzialny za serię Daytona USA i Virtua Striker. Po powstaniu AM11, został jej szefem. Przełomem była decyzja SEGI o przerzuceniu się na rynek software'u multiplatformowego - AV przydzielono support GameCube'a.

Najważniejsze dokonania: *Daytona USA (seria), Scud Race, Virtua Striker (seria), SpikeOut, SlashOut, Planet Harriers (kontynuacja Space Harrier!), Super Monkey Ball*
W przygotowaniu: *Spikers Battle (Arcade), Virtua Striker 3 (GC)*

Hitmaker

Nazwa dawnego AM3... Prezydent HITMAKERa - Hisao Oguchi - stawia na proste, ale dobre pomysły. Chyba to było [illegible] jego gier - właściwie same arcade'ówki. Niektóre oparte na licencjach, np. "Star Wars Arcade" i "Jurassic Park". Inne zaś same stały się materiałem na licencje (vide zapowiadany film "Crazy Taxi" - na podstawie bojowej gry opartej na rewolucyjnej płycie Naomi). W AM3 powstała też pierwsza część SEGA RALLY, której dwóch głównych twórców - Kenji Sasaki i Tetsuya Mizuguchi - założyło później odpowiednio Sega Rosso (AM5) i United Game Artists (AM9).

Najważniejsze dokonania: *Rail Chase, Star Wars Arcade, Jurassic Park, Sega Rally Championship, Virtual On (seria), Gunblade NY, Baku Baku, Last Bronx, [illegible], Top Skater, Crazy Taxi (seria), [illegible], Virtua Tennis, Confidential Mission*
W przygotowaniu: *Virtual On Force (Arcade), Crazy Taxi Next (Xbox)*

Overworks

Oddział bliski przede wszystkim Japończykom, ze względu na dokonania (głównie niezrozumiałe RPG.) A tak serio - stąd pochodzą serie takie jak Phantasy Star, Sakura Taisen (Sakura Wars, czyli "mecha-based strategy role-playing" połączone z "anime love simulation"), Riglord Saga 2. Najznakomitsze osobowości w oddziale to Noriyoshi Ohba (szefu), Shunlaro Tanaka (scenarzysta) i Rieko Kodama (producentka m.in. serii Phantasy Star). OVERWORKS zajęła się także portami Sega Rally Championship i Daytona USA, a także dreamcastowym Skies of Arcadia.

Najważniejsze dokonania: *Sakura Taisen (seria), Phantasy Star (seria), Rigford Saga 2, Deep Fear, Skies of Arcadia*
W przygotowaniu: *Skies of Arcadia (PS2/GC)*

Sega Rosso

Dawne AM5, prowadzone przez Kenji Sasaki. Rosso (z włoskiego "czerwony") ma odzwierciedlać nowe oblicze SEGI (kolor firmowy niebieski). Oddział znany jest głównie z doskonałych "wyścigówek", ale nie tylko...

Najważniejsze dokonania: *Sega Touring Car Championship, Sega Rally 2, NASCAR Arcade, Star Wars Trilogy Arcade, Star Wars Racer Arcade, Card Captor Sakura, Cosmic Smash*
W przygotowaniu: *Initial D (Arcade)*

Smilebit

"Oddział następnej generacji" - tak bym to ujął. Zatrudniający blisko 100 osób kierowany przez Shun Arai, powstały w kwietniu 2000 roku. Trudni się softwarem na systemy domowe i przenośne. Pierwszym ich tworem była "taka sobie" DC-kowa konwersja SEGA RALLY 2. Ale już następna gra dała wszystkim niezłego "łupnia" - mowa o nowatorskim JET GRIND RADIO (JET SET RADIO w Japonii). Obecnie SMILEBIT zajęło się produkcją gier na Xboxa - JET SET RADIO FUTURE, GUN VALKYRIE i kontynuacja PANZER DRAGOON z pewnością skłonią wielu Graczy do zakupu dużej, czarnej konsoli theBilla.

Najważniejsze dokonania: *Sega Rally 2 DC, Jet Grind Radio (DC, Xbox), Hundred Swords, The Typing of the Dead, Let's Make a J LEAGUE Professional Soccer Club!, Let's Make a Japanese Professional Baseball Team!*
W przygotowaniu: *Gun Valkyrie (Xbox), kontynuacja Panzer Dragoon (Xbox)*

Sonic Team

Oddział Sonica, czyli jeden z głównych twórców sukcesu SEGI w ogóle. Ma dwie siedziby - w Tokio i San Francisco - zatrudnia 72 osoby, dowodzi nim Yuji Naka (Space Harrier, Ghouls 'N Ghosts, Phantasy Star I i II), [illegible], razem z chara-designerem Naoto Ohshimą, stworzył postać niebieskiego jeża-sprintera. Dziś pobiegać nim możemy nawet na GBA i komórce. Oczywiście, oprócz SONICa, oddział ten stworzył innego rodzaju gry. Obecnie zajęty jest pracami nad Phantasy Star Online Ver 2 na GC.

Najważniejsze dokonania: *Sonic the Hedgehog (seria), Sonic & Knuckles, NiGHTS, Burning Rangers, Sonic Adventures (seria), Samba de Amigo, Phantasy Star Online*
W przygotowaniu: *Sonic Adventures 2 Battle (GC), Phantasy Star Online (GC, Xbox)*

United Game Artists

W 1996 roku Tetsuya Mizuguchi odszedł z AM3 i utworzył swój własny oddział AM9. Wraz z Sega Rosso stworzył Sega Touring Car Championship i Sega Rally 2. Następnie oddział nastawił się na robienie "trochę" innych gier niż wcześniej: SPACE CHANNEL 5. Jak na takiego dziwoląga, nawet nieźle się sprzedało (w Japonii jest nawet wersja na komórkę). Obecnie AM9 znane jest jako UGA i już pod nowym szyldem uderza w Next Geny łączącym świeżością REZ i kontynuacją przygód Ulali.

Najważniejsze dokonania: *Sega Touring Car Championship, Sega Rally 2, Space Channel 5 (dwie części), REZ*

Visual Concepts

VC rezyduje w US i zajmuje się produkcją gier sportowych głównie przeznaczonych na amerykański rynek, czyli przede wszystkim futbol amerykański, hokej na lodzie, koszykówka, baseball (najnowsze ich edycje powinny ukazać się na wszystkie Next Geny). Poza tym, bez rewelacji: FLOIGAN BROTHERS i OOGA BOOGA nie zyskały większego rozgłosu. Trzeba wspomnieć, że VC nie jest od początku częścią SEGI. Dopiero w 1999 roku zostało wcielone w szeregi "niebieskich", po udanym NBA ACTION '98. Firma została założona w 1988 roku przez Grega Thomasa, tworzyła na wiele starych systemów (głównie na Apple a i 16-bitowe konsole).

Najważniejsze dokonania: *Clay Fighter, WeaponLord, NBA Action '98, NFL 2K (seria), NBA 2K (seria), World Series Baseball 2K2*
W przygotowaniu: *NFL 2K2 (PS2/Xbox), NBA 2K2 (Xbox/GC)*

Wave Master

Właściwie bardziej twórcy muzyki (wcześniej znani jako Sega Digital Media) niż developerzy. To oni spłodzili najznakomitsze ścieżki dźwiękowe do sławnych gier, na zamówienie robią także tzw. "jingle" telewizyjnych reklam. Ale trudnią się również softwarem: wypuścili niby-symulację życia Roommania#203, program Radio DC (do słuchania za pośrednictwem Netu muzyki z gier SEGI), aplikację do telefonów komórkowych Sonic Cafe. Japończycy mogą się dzięki nim cieszyć serią Sega Sports 2K. Firma zatrudnia 30 inżynierów i projektantów, którymi dowodzi Yukifumi Makino (twórca growej muzyki). Wyposażeni są w niesamowite, profesjonalne studio składające się z trzech pomieszczeń, w którym upchane sprzęt, o jakim mógłbyś pomarzyć.

Najważniejsze dokonania: *Sonic the Hedgehog, Sonic CD, NiGHTS, Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga, Sonic Adventures, Space Channel 5, Jet Grind Radio, Skies of Arcadia, Roommania #203, Phantasy Star Online*
W przygotowaniu: *Switch (PS2, tylko Japonia)*

Wow Entertainment

AM1 to właśnie WOW ENTERTAINMENT. Stąd pochodzi mnóstwo znanych tytułów, zarówno automatowych, jak i konsolowych. Sztabem 120 osób dowodzi Rikiya Nakagawa. Pierwszym tworem był port Puyo Puyo. Nacisk kładziony jest na gry typowo arcade'owe - tak było od zawsze i wygląda na to, że podczas gdy wiele oddziałów SEGI zajętych jest supportem nowych konsol, WOW ENT skupi się na zabawianiu bywalców salonów, co jakiś czas konwertując bardziej popularne [illegible] na Next Geny.

Najważniejsze dokonania: *Puyo Puyo, Virtua Fighter Remix, Dynamite Cop (seria), Golden Axe, The House of the Dead (seria), Sega Bass Fishing, Brave Firefighters, Zombie Revenge, Sega Tetris, Sega GT, Sega Marine Fighter, Sega Strike Fighter, Sports Jam, Alien Front*

W przygotowaniu: *The House of the Dead 3 (Xbox), The House of the Dead Pinball (GBA), Sega GT 2002 (Xbox)*

[rasputin]

OKIEM MANIAKA

Kto?

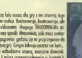
"Niech żyje nam towarzysz Stalin..."

Naszych braci klasowych we wszystkich zakątkach świata pozdrawiamy w tym dniu - i moje - rewolucyjnym, socjalistycznym wezwaniem: "Konsolowcy wszystkich krajów, łączcie się!". Kto jest naszym wrogiem, towarzysze? Trzeba tu powiedzieć o spekulantach, którzy na szkodę Graczy, przez swoje machinacje zaczęli zawyżać ceny konsolowych artykułów pierwszej potrzeby, niszcząc rynek - w nas, w Graczy. Ograniczając dostępność do konsol, niszczą rynek, niszczą prawdziwą kulturę Graczy. Walczmy z uciskiem i wyzyskiem!

Spiskowcy, szpiedzy, dywersanci wszędzy na zdrowym ciele starają się zniszczyć dzieło milionów rąk. Przykładem wrogiej, imperialistycznej propagandy jest artykuł z czasopisma Newsweek. N'Gai Croal pisze w nim o przemocy zawartej w grach konsolowych, potem pokazuje także gry jak GTA3 czy STATE OF EMERGENCY. Możemy przeczytać, że nikt dzisiaj nie chce grać w Mario - dzisiejsi Gracze pragną "gier będących odbiciem ostrej muzyki, komiksów, filmów". Hahahaha, zastanówmy się, czy gry nie zawierały przemocy OD ZAWSZE! Przecież w tym Space Invaders też ginęli kosmici. A że składali się z kilku pikseli... Więc może większa dawka przemocy jest zasługą "urealistycznienia" gier? Przecież [illegible] zawsze [illegible] są filmy, muzyka, komiksy i ... co zabrakło gier? A, no tak.

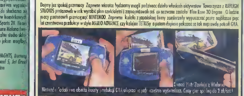
Jak możemy przeczytać, na temat wypowiedział się senator Joe Lieberman: "Gry jak GTA są szczególnie niepokojące, ponieważ wychodzą poza słowanie przemocy. Gracze są nagradzani za udział w zorganizowanej zbrodni, zabijanie niewinnych ludzi oraz inne zboczone i aspołeczne formy zachowania".

OK, nie wspomnę już tutaj o nagradzaniu za udział w zbrodni poprzez strzelanie do niewinnych insektów w Galaxian, wypaczającej młode umysły (uczy [illegible] braku litości) czy wojennym przesłaniu zawartym w szachach czy warcabach. Chyba głównie chodzi o to, żeby do takich produktów nie miały dostępu osoby poniżej jakiejś tam granicy wiekowej. "Pulp Fiction" też jest pełny przemocy, [illegible] sześciolatka, a pomimo to został uznany przez krytykę za arcydzieło kina. Jason Rubin, pan od czarodziejskiego Crasha, twierdzi, że czas kolorowych i "dziecinnych" gier minie bezpowrotnie. Ciekawe dlaczego w takim razie NINTENDO produkuje nieprzerwanie od kilku lat kolejne odcinki serialu [illegible] zwanego Mario "cashinmarioism"? Nie dajmy się wrogiej propagandzie! Niech gry pozostaną grami!



Wywoływanie kontrowersji jest najlepszą falą nową dla gry i nie zmienią tego żadne podłe knowania zaplutych karłów reakcji. Kontrowersyjne, kontrowersyjne, ale czy ACCLAIM przesadziło? Kampania reklamowa drugiego SHADOWMAN'a została zaprojektowana w dość niecodzienny sposób. Wiecie, jeśli masz zamiar umrzeć, to w zamian za zwrot kosztów pogrzebu godzisz się na przyczepienie do nagrobka gustownej plakietki reklamującej grę. [illegible] jeszcze na bycie... i podejrzewam, że chodzi tu raczej o wzbudzenie szumu, [illegible] wciągnięcie na indeks gier zakazanych (i zakaz rozpowszechniania w Australii). Wszak wiadomo, że to najlepsza reklama. Sam pomysł "nagrobnej kampanii reklamowej" nazwany został "deadvertising". Sympatyczne.

Dajmy już spokój przemocy. Zapewne wkrótce będziemy mogli podziwiać dzieło włoskich aktywistów. Towarzysze z RAYLIGHT STUDIOS postanowili w rok wyrobić plan sześcioletni i zaprojektowali coś co nazwane zostało Blue Roses 3D Engine. Ci ludzie pracy postanowili prześcignąć NINTENDO. Zapewne kolejka z japońskiej firmy zamierzała wypuszczać przez najbliższe pięć lat czerstwawe produkcje w stylu MARIO ADVANCE czy kolejne TETRISy a potem dopiero pokazać co tak naprawdę potrafi GBA.



Nintendo dodatkowo obniża koszty produkcji GBA ulepszając [illegible] wcześniej wyświetlacz. Ceny gier spadną do 2 zł/szt.!

Włosi wyprzedzili myślą firmę od hydraulików i zaprojektowali wydajny engine potrafiący pokazać spore ilości oteksturowanych polygonów. Przedstawione wstępne filmiki powodują lekki szczękopad i pozwalają na spojrzenie z szacunkiem na mieszczące się w kieszeni pudełko. Może jest to lekkie bluźnierstwo, ale ludzie, ta grafika dorównuje generowanej przez PSX'a!

Nieźle zdziwienie sprawiły wieści głoszone przez przedstawicieli SEGI oraz THQ. Ich bratnia współpraca ma zaowocować tytułami takimi jak VIRTUA TENNIS, CRAZY TAXI, PHANTASY STAR COLLECTION. Kwiatu dawnej zapowiedzią FINAL FANTASY TACTICS. I kto teraz powiedział, że GBA nie jest pełnowartościową konsolą? Pan "Mieszczący się w kieszeni" jeszcze może zadziwić.

Xbox niestety nie zaznawa z rączej [illegible] wieści pozytywnej. Premiera w Europie pokazała, że pudło nie sprzedaje się rewelacyjnie. Nie jest źle, ale [illegible] liczył na coś więcej. Może Xboxowi pomoże szumnie zapowiadany "kontroler", który pozwoli sterować... falami mózgowymi! Nieźle, mam nadzieję, że nie będzie przy okazji sterował na większą odległość... na zasadzie "kup xboxa, kup xboxa".

Na koniec donoszę o ocenach jakie przyznał japoński Famitsu Tekkenowi 4 oraz Resident Evil na Game Cube. Ten pierwszy zgarnął 36/40 (1p. niżej niż VF4) zaś RE przyznano 39/40. Jak więc widzimy, gremialnie zebrani jest dobrze i będzie jeszcze lepiej. Nikt nie przeszkodzi nam w marszu ku lepszemu jutru [...]. [pingwin]

2econd Coming

Władca Cieni, wielki na wpół żywy, na wpół martwy czarnuch powraca. Masz chęć zmierzyć się z demonami? No to jedziemy - tradycyjnie nie prowadzę nikogo za rączkę, rzucając tylko główne, niezbędne podpowiedzi. Bo kto to widział, żeby mroczny zabijaka nie radził sobie sam, ghe, ghe!

ZANIM ZACZNIESZ

Kilka porad technicznych. PO PIERWSZE: w grze występuje płynna zmiana pór dnia (dzień i ciemność), co ma przełożenie na formę, jaką przyjmuje Twoja postać. W dzień śmigasz sobie wielkim, czarnym murzynem, zaś w nocy stajesz się świecącym Zombim, mistycznym Panem Cieni. Jako człowiek jesteś silniejszy (możesz przesuwać ciężkie bloki skalne), ale np. musisz oddychać (nie da rady przepłynąć dłuższych odległości pod wodą). Z kolei będąc wysłannikiem świata zmarłych nie musisz martwić się o tlen (zaczadzisz, kiedy pokonywać zalane długie korytarze, hę?), ale za to siła tych resztek ciała, jakie Ci zostały, nie jest imponująca. Przepchnąć to sobie możesz wózek dziecięcy! Za to używanie magii voodoo wychodzi Ci wtedy z niezwykłą łatwością! PO DRUGIE: w pewnym momencie zdobywasz kieszonkowy zegarek, na którym możesz ustawiać porę dnia, a więc regulować jaką formę przybiera Twój chłopek. Pamiętaj o tym przy rozwiązywaniu zagadek! Wreszcie PO TRZECIE: wcale nie trzeba biegać z jednego końca mapki na drugi. Od czego masz pluszowego misia?! To potężny teleporter voodoo! Gra automatycznie zapisuje Ci konkretne lokacje, między którymi możesz się przenosić. Korzystaj zatem z tego ułatwienia!

POCZĄTEK

Więc w zaświatach - trzeba by się stąd ruszyć... Jak to zrobić? Magiczny miś umożliwi Ci teleportację... Biegnij przed siebie, skutecznie obcinając kości wszystkim napotkanym truposzom. Jeśli ich rozwalisz, krata na końcu wąwozu lekko się podniesie, a Ty dotrzesz do dużego, owalnego pomieszczenia. Skorzystaj z umiejscowionej tu drabiny. Idąc dalej, użyj liny rozwieszonej nad wąwozem i kontynuuj wycieczkę. Zanurkuj w basenie, wejdź na platformę, uaktywnij przycisk, a potem przez nowo otwarte przejście po prawej... Jest tylko jedna droga, więc po odpowiednio oddanym skoku nic już nie będzie dzielić Cię od ukochanego miasta. Właśnie wydostałeś się z przedsionka piekieł.

LOUISIANA

Rozwal bandytów biegających wewnątrz domu, a następnie udaj się na zwiedzanie piętra. Jest wesoło - w jednym z pokoi zgarniesz pistolet na gwoździe, w drugim czeka na Ciebie mapa całej okolicy, zaś w tym, gdzie wisi sobie koleżka z wypatroszonymi wnętrznościami - leży tam... Masz wszystko? To teraz zejdź na dół, by wydostać się na zewnątrz (tamtem hukaj w kłódkę). Korzystając z mapy przedostań się w stronę kościoła (trzeba pokonać trochę oprychów, zaś następnie skierować się na ścieżkę z drewnianym barakiem i przywiązaną do niego liną, wcześniejsza odnoga w prawo na razie Cię nie interesuje). W kaplicy pogadaj z tajemniczą kapłanką voodoo. Papa Morte szaleje, teraz czas najwyższy powstrzymać jego bandziorów. Wyjdź drzwiami po prawej, koło krypty i wąwozem po jej prawej stronie. Dotrzesz do podmokłych terenów, kryjących zabudowania plantacji koleżków Papa Morte. Przeszukaj je, po czym udaj się do lokacji z wielkim drzewem, wysuniętej najbardziej na północ (trzeba przejść rozlewisko zalane wodą). Pełno wiszących tu na sznurkach, okultystycznych amuletów... O! Jest nawet jakiś zielony skrzat... Po kilku filmowych wstawkach, będziesz musiał pomóc nieszczęśnikowi i zdobyć 10 czaszek latających szkieletów. Jak tego dokonać? Zejdź do nowo otwartych podziemi w kościele, by na samym dole wskoczyć na potężny głaz i zgarnąć z niego siekierę. Przy jej użyciu możesz wyrąbać wszystkie przejścia zablokowane podwójnymi deskami! Gdzie obecnie najbardziej interesuje, mijana jakiś czas temu, "odnoga po prawej" (zaraz obok domku z liną, po której dostałeś się do groty przed kościołem). Stoi tam sobie domek z widocznym w środku karabinkiem snajperskim. Drzwi zablokowano dwoma poprzecznymi deskami. Hmm... Mamy go? No, to zwiedź sobie tę odnogę aż do końca... a co! Przejście blokują beczki? Odejdź kawałek, przymierz i ognia! Dotarłeś do przesmyku z zatopioną łodzią. Dalsza wyprawa pozwoli odkryć Ci kolejny, tym razem większy akwen z pływającym po nim czółnem, a także stadem aligatorów. Nad obydwoma lokacjami zauważysz latające szkielety - z tym że w tej drugiej jest ich znacznie więcej, a po zabiciu kilku nadlatują następne. Zestrzel z karabinku snajperskiego 10 sztuk, po czym zgarnij ich czaszki, które spadną na ziemię/do jeziora. Korzystając z pływającego czółna zgarniesz dodatkowe bonusy - tak czy siak, skorzystaj z pomostu przy barakach po prawej, przepraw się przez wodę, zastrzel kogo trzeba, otwórz drzwi i biegnij do kaplicy voodoo (kościół). Po krótkiej gadce i filmiku, trzeba będzie skontaktować się z Tomem, byłym gliną, posiadającym ciekawe informacje.

Trzeba się udać na cmentarz - zaraz tuż obok ulicy i kafejki. Po pozbyciu się oprychów, zlokalizuj statuy dwóch aniołów i stań pod sufitem. Otworzy się wejście do grobowca. Pchaj kolejne betonowe wrota, a spotkasz się z koleżką na wózku. Trzeba przynieść mu magiczny artefakt Sigil. Skieruj się do lokacji z drzewem (tam, gdzie wisiał zielony pająk), a potem do następnej. Przepłyń na drugą stronę kanału z urwanym mostem i podciągnij się na brzeg. Wejdź do jaskini, przepłyń podziemnym korytarzem, by następnie przeszukać osadę bandziorów. Zasada jest prosta - rozwal elektryczny panel, a otworzą się drzwi, odsłaniające pole z następnym panelem. W ten oto sposób dostaniesz się do kompleksowego baraku (naprzeciwko drewnianej wieży obserwacyjnej), gdzie schodząc na dół trafisz na wielką bramę. Po lewej i prawej stronie dna jaskini są dźwignie (przy pochodniach). Uaktywnij je, wróć na górę i wal mostem przez właśnie odblokowane wrota do siedziby demonów. Po prawej znajdziesz zegarek, którym możesz sobie dowolnie ustawiać czas (a więc formę postaci, jaką przybierzesz). Rozwal wesołego "peska", a będziesz mógł zgarnąć w końcu upragniony amulet Sigil! Oddaj go Tomowi. Da Ci nową broń oraz magiczną księgę Codex. Teraz, wyposażony w potęgę trójzęba, przenieś się do lokacji z drzewem, a stąd wal do następnej - tej z domkiem i złamanym mostem. Tutaj, za barakiem, znajdziesz swego rodzaju pajęczynę blokującą dalsze przejście. Trójząb w łapę i nic już niczego tutaj nie blokuje! Idź dalej, wskocz do windy, wyminąwszy wirujące ostrze i wypłyń w betonowym basenie zbiorów Mortego! Trzeba przeszukać całą osadę, rozwalając po drodze tabuny wrednych zakapiorów. Przyjmij metodę: niszcz każdy napotkany panel elektryczny, odblokowując tym samym drogę do następnego, a dotrzesz do drewnianego baraku z dźwignią. Jej aktywacja podniesie kratę, zasłaniającą wejście do kapliczki (pieczara z napisem "danger"). Idź dalej, w wąwozie rozpraw się z kolejnym komitetem powitalnym, a następnie wejdź do swego rodzaju windy i zwolnij windę. Co to za hacjenda? Baska mają ładnego, co? Rozwal gościa i wejdź przez duże, skrzydłowe drzwi do środka. Najpierw śmigaj na górę, po resztkach złamanej balustrady i to-do! Kolejna dźwignia. Biegiem na dół, naklep komu trzeba i wal w drzwi po prawej, znajdujące się w przedsionku zaraz przy głównym wejściu. Aktywuj następną dźwignię, wróć do głównych drzwi i teraz skorzystaj na lewo od nich... Widzisz co jest na scenie? Chyba wiesz, co robić. Po kolejnej akcji biegnij do korytarza po lewej stronie przy schodach. Dźwignia jest zaraz na wylocie tych drzwi, w pomieszczeniu lekko po prawej. Zwolnij ją i wal dalej korytarzem. Trafisz do dużej sali z wielkimi rzeźbionymi drzwiami na przeciwległym końcu. Przy wejściu zlokalizuj kolejne dwie dźwignie, a odblokujesz sobie drogę do piekielnych czeluści...

DARK SEPULCHRE

Ładna architektura... O, i jakiś piesek się przyplątał! Jeśli go rozwalisz, dostaniesz mapę tej ponurej okolicy! Wejdź w pierwsze drzwi po prawej, pokaż piekielnym pomiotom, gdzie ich miejsce (uważaj na ostrzał), a następnie pociągnij wajchę w kształcie czaszki... Kolejny martwy demon i powtórz akcję w symetrycznej sali po lewej stronie. Następnie biegnij w drugi korytarz po prawej stronie sali. Widzisz wirujące ostrze? Wejdź w przerwę między nimi i przedostań się do ukrytej wnęki z blokiem skalnym. Przepchnij go (pamiętaj, że tylko w formie ludzkiej jesteś w stanie tego dokonać!), szybko odskakując do tyłu po całej akcji - pod Twoimi nogami otworzy się bowiem zapadnia! Przeskocz dół z kolcami. Stoisz właśnie w dużej sali z kamiennymi blokami znajdującymi się w jej ścianach. Przepchnij je wszystkie, a odblokujesz sobie drogę do pomieszczeń z dźwigniami. Aktywacja tych ostatnich spowoduje wysunięcie się z ziemi kolumn... Jeden z odsłoniętych właśnie korytarzy nie tylko doprowadzi Cię do wajchy, ale również umożliwi wejście na balkon. Skocz z niego na pierwszą wysuniętą kolumnę, później na drugą, a stąd na scenę po prawej (chwycisz się gzymsu), przejdź do trzeciego bloku, skocz do tyłu, później na następny i biegnij dalej. Dotarłeś do dźwigni? No, to ją uaktywnij. Wróć do głównej sali ze schodami (początek) i wykonaj podobną operację w drugim korytarzu po lewej (licząc od zejścia ze schodami). Przemknij między wirnikami, pchnij kamienny blok, by w następnej sali zrobić to samo z kolejnymi blokami i pociągnąć kolejne wajchy. Wskocz na podwyższenie, a stąd po wysuniętych z ziemi kolumnach do wyjścia na przeciwległej ścianie. Na końcu tego korytarza czeka dźwignia - jeśli ją naciśniesz, odblokujesz wielkie drzwi z

Pila

symbolem "S". Z nimi czeka pierwszy boss! Kolesiko nie jest przyjemny, z bliska rzeźnij więc w niego płonącym trójzębem, na odległość używając z kolei grad pocisków. Po jakimś czasie padnie, zostawiając Ci trzeci Sigil i nową giwerę! Teraz odczytasz zaklęcie z księgi Codex i czas zstąpić w najciemniejsze otchłanie!!!

GEHENNA

Rozwal natrętnych koleżków i idź przed siebie. Trafisz do pomieszczenia z ruchomą tarczą i znakami na ścianach. Dwoje drzwi po prawej kryje w sobie potwory i artefakty w kształcie serc do zabrania. Aby pójść dalej, musisz rozwalić latające pokraki w głównej sali - odblokuje się kraty przy dużej rzeźbie naprzeciwko. Za nią powalczysz sobie z posągiem, który nagle ożył, zgarniesz mapę całego miejsca, po czym uaktywnisz przycisk. Wal przez otwarte drzwi, rozwal kogo trzeba, a otworzą się następne. Zejdź na dół, rozwal potwory, zwolnij wajchę, wskocz na bloki, które właśnie wysunęły się z podłogi i idź przez nowe przejście. Rozwal kolejną watahę skrzydlatych demonów, a słup na środku sali zjedzie na dół. Wskocz na niego, by następnie wrócić do wcześniejszej sali, gdzie teraz otworzyło się nowe przejście. Dojdziesz do korytarza rozwidlającego się w dwie strony. Na wprost czeka na Ciebie kolejny Sigil, zaś po lewej duża sala z latającymi koleżkami. Zestrzel bandziorów a odkryjesz nowe przejście i wajchę na dole. Pociągnij ją, a następnie szybko przeskocz po cienkim murze, który wyjechał z podłogi (mały trik: naciśnij wajchę i podejdź do murku po prawej, poczekaj aż zacznie zjeżdżać, wskocz na niego, gdy będzie już w 1/3 swojej wysokości, a następnie szybko podskocz jeszcze raz - powinieneś złapać się krawędzi przylegającej ściany. Wystarczy się teraz podciągnąć i jesteś przy wyjściu z sali). Aktywuj kolejną wajchę - pojawi się drabinka. Idź dalej, zeskocz, zwolnij przycisk przy posągu i wróć na górę, by przeskoczyć po wysuwających się właśnie platformach (przebiegaj przez wirujące ostrza). Naciśnij przycisk, otworzy się przejście we wcześniejszej sali. Wal korytarzem, by zgarnąć kolejny Sigil, a stąd do następnej dużej komnaty. Rozwal potwory, wysuń przy pomocy dźwigni mur z podłogi, po czym przeskocz do pierwszego po lewej wyjścia. Widzisz dźwignię? Naciśnij ją, pojawi się drabinka. Teraz biegnij do sali z ruchomymi dwoma szynami, przejdź na drugą stronę, wciśnij przycisk, a otworzysz nowe przejście. Wróć do sali z murem w podłodze, wysuń go i przejdź na drugie podwyższenie (można zastosować trik, jak we wcześniejszej, podobnej sali). W korytarzu czeka następny Sigil. Wróć teraz do sali z obrotową podłogą i wejdź do komnaty z symbolem przypominającym trzy pionowe strzałki, przeczytaj Codex na środku sali i wal przez otwarty portal.

ROSJA

Skorzystaj z drzwi po prawej (te dwa korytarze łączą się) i śmigaj do dużej sali. Przeskocz na słup naprzeciwko, a stąd do dźwigni po lewej, wróć i skacz prosto. Jesteś na balkonie. Idź śmiało prosto, przed Tobą będzie się pojawiał niewidoczny dotąd, lodowy most. Zgarnij rampę i aktywuj wajchę. Teraz do otwartego wyjścia, korytarzem, przeskocz do wajchy po lewej, wróć i śmigaj w prawo, na drabinę i wal dalej korytarze. Pociągnij obie dźwignie w równoległych korytarzach, a otworzysz wyjście do głównej sali i nowe drzwi na rozwidleniu wcześniej. Idź nimi, przeskocz po blokach na samą górę, a Sigil wyląduje w Twojej kieszeni. Teraz zejdź do otwartego przejścia, pociągnij dźwignię i wejdź na platformę. Na dole pociągnij kolejną wajchę i wejdź na samą górę tych drugich schodów. Kolejna duża sala. Drzwi po prawej prowadzą na zewnątrz. W szopie znajdziesz kolejny artefakt voodoo umożliwiający samopodpalenie. Użyj go, podejdź do ogniska przy kratach, a przeskocz na drugą stronę. W chatce znajdziesz strzelbę. Wyjdź na zewnątrz i idź do lodowej pieczary, by przemknąć się przez las i wejść do chatki górników. Rozwal kłódkę i wlez do szybu. Dotarłeś do sali z kratą i ogniskiem obok niej?

Użyj więc artefaktu ognia i przeleć na drugą stronę, duże kamienne drzwi i dźwignię zostawiając na razie w spokoju. Rozwal potwory, a odblokujesz skrzynkę z ramą. Sprawdź jeszcze zniszczoną stajnię, a porządny karabin stanie się Twoją własnością. Biegnij lodowym tunelem, rozbijając przezroczyste tafle. Baba Jaga karze ostro... w końcu padnie. Dostaniesz Sigil. Pędź zatem do otwartego przejścia, a szyb kopalni doprowadzi Cię do rozwidlenia. Po lewej jest pomieszczenie z kratą, gdzie zwolnisz górniczy wózek i zgarniesz w ten sposób następny Sigil do kolekcji. Wróć do rozwidlenia i wal prosto, a potem w prawo, a dotrzesz do komory z trakcją szyn. Użyj wózka, by przejechać blokujące tor przejście. Dalej leży... co? Sigil oczywiście. Teraz teleportuj się do sali z pierwszą kratą i wielkimi, kamiennymi drzwiami. Na ścianie znajdziesz dźwignie do ich otwarcia. Widzisz posągi w korytarzach i w głównej sali. Zestrzel im te niebieskie koła, rozwal sługi ciemności, a wysuną się z podłogi kamienne bloki i lina. Doskocz z nich do liny, przejdź na drugą stronę i zgarnij Sigil, który leży sobie na półce powyżej. Wyjdź teraz otwartymi drzwiami, w sali z koksownikiem pociągnij wszystkie wajchy i przeskocz na drugą stronę. Skorzystałeś z drabinki? No to wal wyjściem zaraz obok, pchnij głaz, wbiegnij na środek komnaty i przygotuj się na ostre starcie. Ostatni Sigil czeka na wygranego w tej batalii. Teleportuj się teraz do GEHENNY, do sali z obrotową podłogą, by księgę Codex odczytać w sali z symbolem przypominającym krzyż z kółkiem na górze. Otworzy się portal, ale też i drzwi przy głównym ołtarzu w sali, z której właśnie wyszedłeś. Idź, sprawdź to najpierw (na prawo za ołtarzem). Właśnie wszedłeś na...

ARENA

Rozwal potwora i biegnij przez otwarte przejście. Jego pobratymcy już czekają, więc się nimi zajmij, a następnie śmigaj na górę. Kolejni denaci. Idź przez następne, właśnie otwarte drzwi (trzeba się wrócić do lokacji ze schodami) i dalej korytarzem. Jesteś w sali z zawalonym mostem? Rozwal latające pokraki, uruchom odsłoniętą właśnie dźwignię, by skorzystać z naprawionego już przejścia. Po drugiej stronie czeka kolejna wajcha. Teraz wróć się mostem i wal w prawo przez małe okienko, na główną arenę. Rozwal wszystkich pojawiających się pomyleńców, uaktywnij wajchę i zgarnij artefakt voodoo (tarczę) ze środka. Tak wyposażony wróć do drzwi, które ostatnio otworzyłeś Codexem (sala ze znakiem "krzyża"), by ruszyć na podbój.

IRLANDIA

Zwolnij wajchę, a następnie zajmij się wszystkimi, śmigającymi sobie po sali potworzyskami. Po ostrej walce skorzystaj z drabiny i wyciągnij miecz z postumentu. Ładne zabawka. Dostęp do Sigili w bocznych korytarzach jest zablokowany, więc wal głównym wejściem. Jeśli pójdziesz prosto, zgarniesz trochę amunicji, jeśli w lewo (po schodach z kolcami), natkniesz się na korytarz z ruchomym głazem; jeśli w prawo (po schodach z kolcami), pchniesz grę dalej... Przebiegnij przez wirujące ostrza, następnie pokonaj halkę z ruchomymi blokami (jeśli spadniesz, możesz na dole wciskać wielkie przyciski - dostaniesz bonusy, ale też i stwory do pokonania). Wyszedłeś na powietrze... Śmigaj przed siebie, wymijając zbrojne

go rycerzy i zaatakuj blok skalny po prawej. Pchnij go, a następnie wciśnij odsłonięty przycisk, a co! Wal teraz przez otwartą kratę. Omiń strzelającego półdiabła i wejdź skalną ścieżką na górę. Jesteś przy małym jeziorku z kratą? No, to zanurkuj, przepłyń do jaskini i przyciśnij do samej kolejny przycisk. Otworzy się krata przy wspomnianym jeziorku, odsłaniając następny przycisk, który z kolei podnosi kratę w wąwozie obok. Skorzystaj z tej drogi, a dotrzesz do dużej lokacji z ruinami. Aktywuj przycisk umiejscowiony na skałach po prawej, by otworzyć kratę do jaskini (od wejścia do tej lokacji zaraz na prawo). Tym oto sposobem powinieneś dotrzeć do lokacji z wiszącym mostem i zalanym zamkiem. Wejdź do środka i zanurkuj, a ukryty przycisk padnie się Twoim łupem. Obok przycisku, w wodzie, jest mapa całej lokacji. Wróć teraz na wiszący most i biegnij dalej skalną półką tuż przy przepaści. Stąd możesz przeskoczyć na wyższą kondygnację zamku. Następnie przeskocz do okna na wprost i dalej, uaktywnij przycisk, wróć na występ skalny, by przeskoczyć z powrotem na wieżę. Teraz przeskocz do wzniesienia z wielką, drewnianą konstrukcją, przebiegnij po moście i zejdź do zasypanej jaskini. Widzisz przycisk? Stań na nim i wróć do właśnie odsłoniętego. Aktywuj go, a przesuniesz platformę na zamkowej wieży. Wróć tam, by przeskoczyć z niej na skalny obelisk, stąd na półkę po prawej i po schodach do otwartej już kraty.

Trafisz do dużej sali z posągami. Naciśnij wajchę po lewej i wejdź do środka. Na końcu znajduje się przycisk, który odblokowuje dostęp do Sigila. Na razie aktywuj jednak dźwignię przed Tobą, wejdź do otwartego właśnie korytarza, rozwal koleżków, naciśnij przycisk po lewej, a później ten w jaskini, by odblokować kratę w lokacji zewnętrznej. Teraz stań na przycisku po prawej stronie, a zwolni się przejście do następnego Sigila. Wróć więc do głównego korytarza i wal nim do końca. Sigil jest Twój. Odblokuje się też krata - przejdź przez nią i zajmij się symetryczną wajchą (do tej zwolnionej na początku) po prawej. Korytarz po prawej stanie otworem, prowadząc Cię do dużej sali. Pociągnij dźwignię i stań na przycisku na środku. Idź w przejście w prawym rogu sali (względem wejścio), a załapiesz się na kolejny Sigil. Odblokujesz też tym samym kratę, więc wal do niej jak najszybciej. Trzeci Sigil jest Twój. Śmigaj teraz przez odblokowane drzwi i wróć do dużej, otwartej lokacji z ruinami. Naciśnij przycisk w skałach po lewej i wal na północ do pieczary z wodą. Przejdź przez kratę w lokacji z ... olbrzymem przesuń dwa kamienne bloki, a następnie zejdź do jaskini. Znowu trochę przepychania i przy kolcach pobiegnij prosto. Widzisz kamienny blok? Wiesz co masz z nim zrobić. Wal przed siebie, stań na przycisku po prawej, po czym biegnij prosto, naciśnij kolejny i jeszcze dwa następne, więc zapętlającym się korytarzem. Powinieneś wyjść lewym korytarzem do ... zowanej, gdzie przepchnąłeś ostatni blok. Tu w drzwiach obok ... następny Sigil, a tym samym odblokujesz kratę blokującą dostępu do przejścia ... przy ostrzach. Teraz wróć do zapętlającego się korytarzu, przebiegnij jedno "okrążenie", a zlokalizujesz pomieszczenie z kolejnym Sigilem - wejdź dalej, a trafisz do sali z dołączymi, tyle że teraz zablokowanymi, takimi samymi magicznymi przedmiotami. Naciśnij przycisk, a otworzysz kratę w lokacji na zewnątrz (tej z kamiennymi blokami) i zapadnie obok. Spadnij i przepchnij głaz, by następnie śmigać przed siebie, aż trafisz na balkon z świecącym postumentem. W Twoje posiadanie wpadnie stara księga. Wróć teraz do lokacji z kamiennymi blokami i wielkim rycerzem, zejdź na dół, stąd do zapętlającego się korytarza i sprawdź salę po jego prawej stronie. Pociągnij obie dźwignie, wróć na górę, przebiegnij dalej, aktywując wszystkie przyciski w podłodze, a dostaniesz się do kolejnego Sigila. Następnie wróć do sali, gdzie przed chwilą zwolniłeś obie dźwignie. Widzisz balkon naprzeciwko (ten, z którego niedawno strzelał do Ciebie potwór)? Dojdź tam korytarzem po prawej i wciśnij przycisk. Skorzystaj z wysuniętej właśnie liny, aktywuj kolejny przycisk, rozwal wrogich popaprańców, wejdź w otwarte teraz przejście i nadepnij na ... tak dostaniesz się do kolejnego Sigila.

przejdź przez otwartą bramę w lokacji z kamiennym blokami i pomylonym rycerzem, zanurkuj w jaskini po prawej naciśnij przycisk i biegnij w lewą część lokacji - przez jaskinię dotrzesz do obelisków poukładanych na sobie. Przesuń blok, uaktywnij przycisk i wal na dół. Chwyć się skalnej krawędzi (tam, gdzie jest artefakt serce), by przeskoczyć na półkę obok. Tym ala sposobem, na górze, zgarniesz broń voodoo umożliwiającą wysadzanie ścian nnych jaskin. Idź dalej, przeskocz na kolejne skalne półki, śmignij korytarzem, wysadź kamienie i wal do przodu. Jesteś w dużej sali z ogniskiem? Skorzystaj więc z artefaktu samopodpalenia, i zgarniesz łączniczy kielich (trzeba będzie zanieść go szamance voodoo w Luizjanie). Naciśnij tutaj też dźwignię, spadnij na dół, zwolnij kolejną wajchę, przepłyń na lewo, zobacz a tutejszą dźwignię i skocz do drugiego basenu wyjdź drabinką na górę, chwyć się krawędzi, by otworzyć sobie tym samym połączenie z główną kryptą. Wróć do trzeciego basenu, aktywuj wajchę i na razie nie idź dalej, bo wejścia do kolejnej szej sali bronią kraty. Wróć zatem do lokacji z ogniskiem, gdzie zgarnąłeś kielich), by poszukać wejścia za chodami na jej przeciwległych końcach. W tym po lewej stronie aktywuj dźwignię, rozwal kości, naciśnij kolejną wajchę, by w końcu w korytarzu z wnikiem po lewej wiązać Sigil. Natomiast w tym po prawej zejdź do drzwi i aktywuj wajchę w pomieszczeniu za nimi. Sprawdź korytarz na górze, aktywuj przycisk za wnikiem oraz ten za podłogą z kolcami, przechwyć Sigil na końcu korytarza, w końcu wróć do sali z kamiennymi blokami z łudzącym rycerzem. Dostań się do liny, przejdź na drugą stronę, wrulgen echo i w dół. Masz następny Sigil! W sali z ogniskiem otworzyły się teraz na górze drzwi sprawdź Stań na zapadnię rozwal potwory, uaktywnij dźwignię i skocz na dół. Tu wysadź zawalone kamienie, przeskocz drugą stronę jaskini, korzystając z krawędzi po lewej wal dalej do sali z ognistymi kulami (w gnoda z drabiną dole jest na razie zamknięta krata). Przeskocz do wyj (lewego - podłoga się zawali!), trzymając się lewej strony, a zgarniesz Sigil. Teraz otworzy się krata (ta za ostatnim basenem z wnikiem, gdzie aktywowałeś już wajchę), więc skorzystaj z niej. Zejdź na dół sali, zbierz artefakt serca i przygotuj się do walki z bossem. Gdy kr nowo odpadnie głowa, zabierz domena z kominku, łażą go pomiotu dobijając mieczem. Zabierz kuszę i śmigaj ostatni Sigil. Teraz teleportuj się do Geheny i w sali z symbolem przypominającym literę "T" ze strzałką u dołu przeczytaj Codex (na środku podłogi).

ISLE OF THE DEAD

w krainie zmarłych. Idź przez główne drzwi, aktywuj wajchę, w sali po lewej zgarnij stopę, wejdź po drabinie, w rozgałęzieniu korytarzy biegnij prosto, zabij potwora, pociągnij a otworzy się przejście. Idź nim, a trafisz do komnaty z rzeźbą i fosą krwi. Aktywuj dwie wajchy, rozwal kolejnego pomyleńca i wróć. Wejdź na górę przeskocz po wysuniętych teraz kolumnach i śmigaj w korytarz po lewej. Tu wysadź popękane ściany (artefaktem voodoo) zgarnij Sigil, a następnie pociągnij wajchę. Teraz skieruj kroki do korytarza na wprost. Znalazłeś się w komnacie z rzeką krwi. Przeskocz na most po lewej, zwolnij kolejną wajchę, a będziesz mógł dopłynąć do groty z następnym Sigilem. Odblokował się kamienny postument? No, to zagarnij po jeszcze jeden Sigil. W korytarzu tuż przed salą z rzeką krwi jest ściana do wysadzenia, a za nią przejście do dużej sali z pękniętą podłogą. Tutaj, na dole, zgarniesz Sigil, zaś na górze rozwalisz zmurszałą ścianę. Skacz teraz po kamiennych półkach, a trafisz na świeże (czy aby na pewno?) powietrze. W zabudowaniach naprzeciwko jest i wajcha - może już doświadczenie z tymi przedmiotami co? Wróć teraz do lokacji z lawą, gdzie przesunęła się kamienna półka (lewy korytarz na początku, przy rozgałęzieniu) i przeskocz na kolejną platformę, a z niej w tunel z czymś z Sigilem oczywiście! Teraz daj mocnego susa przed siebie tak, aby wylądować na ruchomej platformie. Sigil śmignij na balkon z ogniskiem, użyj artefaktu samopodpalenia, przebiegnij korytarzem, by tym samym zaopatrzyć się w następny Sigil do kolekcji. Czas teraz teleportować się do Nettie (Luizjana, podziemia w kaplicy) i zamieść jej znaleziony wcześniej kielich. Przy okazji zatem dasz jej kielich, sprawdź artefakt ognia na ognisku w jaskini poniżej. Portal obok umożliwi Ci wymianę znalezionych symboli serc na energię. Pociągnij wajchę obok, by podnieść poziom wody w jeziorze naprzeciwko, a tym samym dostać się do kolejnego "handlowego" portalu. Ok, możesz tu wracać kiedy chcesz i regenerować siły. Teraz jednak nadszedł już czas na przekazanie szamance kielicha i teleportację do.

BONEYARD

Rozwal podkręgopodobnych ułaków, pogadaj z uratowanym niedawno krypkiem, a ten otworzy Ci bramę. Ty jednak skorzystaj najpierw z artefaktu voodoo przy ognisku po prawej, rozwal kolesi strzegących klatki przy przepaści. Przeskocz na nią i dalej, do skalnego korytarza. Przeskocz kolejny wąwóz, a nowa broń voodoo (rój pszczół) stanie się Twoją własnością. Tak uzbrojony biegnij przez wspomnianą już bramę, do lokacji z nadziemnymi domkami, a tu wal skalną ścieżką po prawej, za dziwnym domkiem. Przeskocz urwany most, przeszukaj nadziemne zabudowania, a znajdziesz dwie wajchy których aktywacja zwolni kratę blokującą wyjście na dole. Domek po lewej stronie kryje też w sobie mapę całej okolicy, więc warto go odwiedzić. W lokacji z wodospadem krwi zanurkuj na środku, wysadź ścianę i naciśnij przycisk. Teraz wróć do odblokowanych już drzwi, przeskocz na most i załącz dwa przyciski na jego końcach, aby móc dostać się po drewnianej klatce do jaskini powyżej. Śmignij korytarzem, stąd na klatkę i aktywuj przycisk po lewej stronie mostu, a gdy ten się zbroi, zrób to samo z przyciskiem po jego przeciwnej stronie. Do jaskini dostaniesz się skacząc po kolejnej klatce, a na górze skorzystaj z liny. Witaj w mieście ludzi ptaków. Na samym dole rozwal wszystkie zaczepy lin od tutejszych "balonów", a w lokacji obok (przejdź skalnym korytarzem) zniszcz też zaczepy lin od blokady mostu (lewa strona), jednego obrotowego domku (prawa strona), a także drugiego (jaskinia po drugiej stronie krwawego jeziora). Teraz wróć do osady ludzi-ptaków, wejdź po schodach na lewo od wodospadu i w drewnianej chatce przyduś przycisk. Przeskocz na wiszącą klatkę-"balon", a stąd przez pierwszą obrotową chatkę, potem drugą, wciśnij przycisk, dalej jeszcze jeden w drewnianym domku by móc skorzystać z mostu. Uderz w następny przycisk, przeskocz kładkę i wal prosto skalnym korytarzem. Przeskocz do domku i aktywuj przycisk. Widzisz drewnianą klatkę? To wskocz na nią, by móc dostać się do podestu na środku lokacji. Czaszka voodoo jest Twoja. Potężna broń zmiata wszystko naokoło. Teraz nie pozostało Ci już nic innego, jak wskoczyć do łodzi czekającej na krwawym jeziorze.

ISLE OF THE DEAD

Jesteś z powrotem. Przeszukaj tę lokację. Aby ją opuścić dostań się ogniskiem na drugą stronę i zlokalizuj krwawy wodospad - za jego taflą są kamienne półki. Drabinkami dostaniesz się do wejścia do podziemnych korytarzy. Tu wysadź ściany, przeskocz na podłogę z lewej, uaktywnij wajchę koło schodów, śmignij nad kolcami korzystając z zaczepionej na górze liny, zgarnij spoczywający obok Sigil, rozwal zamurowane drzwi, a w korytarzu po prawej przywłaszczysz sobie kolejny. Widzisz wajchę? Pociągnij ją, a odsłoni się następny Sigil. Kolejny znajdziesz w lokacji na górze. Teraz śmigaj do otwartych, rzeźbionych drzwi za- tw pomylonego nietoperza (przydadzą się zaoszczędzone niedawno bronie voodoo) i zgarnij ostatni Sigil. Czas wrócić do Geheny i w głównej sali przeczytać finalne zaklęcie. Walka nie będzie łatwa, ale w końcu wyrośnie z Ciebie modafuka. Koleżka przejdzie nieoczekiwaną metamorfozę i trzeba go będzie porządnie dobić. Ufff łatwo nie było!

MYSZAQ

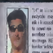
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Snake "szperacz"

ciąg dalszy ze strony 65

30. Czasami gdy masz założoną dużą broń (wyrzutnik granatów), strażnicy uciekają na Twój widok.
31. Na ekranie tytułowym (Press Start) naciśnij L2 - usłyszysz potężny wystrzał (nieograniczone). Poruszaj też prawą gałką analoga - Butcher
32. W poprzednim numerze był mały błąd dotyczący okularów przeciwsłonecznych - pojawiają się gdy zaczynasz grę z tego samego save'a po raz trzeci.
33. Gdy zaskoczy Cię strażnik, nad jego głową pojawia się wykrzyknik. Jeśli zdążysz strzelić w jego kropkę, ogłuszysz strażnika na jakiś czas - by Butcher
34. Będąc w szafce z plakatem panienki należy kucnąć (nacisnąć, przytrzymać i puścić R1) słychać wtedy jak Snake obdarowuje plakat pocałunkiem. Możesz również uderzać głową w kratkę od szafki - robi się to tak samo, tylko trzeba spoglądać na wprost kratki (trzeba stać) - by Butcher
35. Jeśli chcesz zabrać blachy ogłuszonemu lub śpiącemu żołnierzowi (a musisz jako przytomnego wziąć go na muszkę), pacnij mu Coolantem w twarz to zacznie się budzić. Jeśli zabiłeś strażnika nie zabierając mu blach to masz pecha - to dupa zbita - następny już blach nie będzie miał - by Butcher
36. Przy pierwszym plakacie z panienką na Tankowcu (w szafce), oprzyj się o drzwiczki tak, aby pukając w nie ręką uderzać w krocze dziewczyny na plakacie. Włączy się alarm. Przy tym samym plakacie spojrzcie na niego w FPP i zadzwońcie do Otacona. Snake śmiesznie się zachowa :) - by Butcher
37. Będąc w barze na Tankowcu, strzel do wiaderaczka z lodem stojącego przy ladzie. Poczekaj chwilę, a kostki lodu zaczną się ładnie topić. Obok barku stoją fotele. Strzelając w ich siedziska możemy rozdmuchać trochę ich wypełnienia - by "wiecie kto"?
38. Gdy jesteś w kartonie i strzelają do ciebie, zobaczysz że kule pozostawiają ślady na pudełku.
39. Jeżeli uśpimy strażnika i spojrzymy na jego oczy to widać, że są zamknięte, natomiast jeśli zabijemy go to możemy spotkać trzy warianty "położenia" oczu: zamknięte, otwarte i z "białkami na wierzchu"! - Butcher
40. W ładowniach (Hold) na Tankowcu można obrać trzy różne drogi do MGRaya, każda skutkuje oglądaniem późniejszej scenki z innej perspektywy. Pierwsza droga wiedzie po podłodze, druga w kanałach wentylacyjnych, trzecia po poręczach barierek - by Butcher i Gumiś
41. Po walce u boku Snake'a w Arsenal Gear gdy czeka na Ciebie podejdź bardzo blisko jego twarzy - jego oddech zaparuje ci widok - Butcher
42. Można zobaczyć żołnierza sikającego z dachu Strut K, musisz wcześniej przejść niezauważony koło okna (po walce z Harrierem). Gdy będziesz przechodził obok strumienia moczu polecam prysznic i spojrzenie FPP w górę - by Butcher i Gumiś
43. Blachę Petera Stillmana ma Fatman
44. Gdy idziesz do windy w Shell 2 aby zjechać na dół i odnaleźć pod wodą Nikitę na radarze widać czerwoną kropkę - to prezydent. Przyklej się do ściany naprzeciw windy, a gra ukaże ci jego pomieszczenie (tak samo było z szefem DARPA w MGS). Na poziomie trudności Hard i wyższych będzie on spał, stojąc niedaleko zasilania elektrycznej podłogi. Aby go nie zabić, pierwszym pociskiem Nikity musisz go obudzić - trafić w coś innego w tym pokoju, z dala od niego - Butcher i Gumiś
45. W pokoju z papugą na jednej ze wspomnianych szafek leżą gazetki (krzyczy o nich także papuga "Top of the Locker!"). Uderz z combosa w szafkę, a wysypie się ich całe mnóstwo - by Butcher
46. Na poziomie normal na moście shell 1/shell 2 jest 10 ładunków do zastrzelenia a na poziomie extreme już 14! (jeden na dodatkowym „sajferze", następny ładunek jest naprzeciwko po lewej na boku balustrady, kolejny ładunek koło rury po prawej - ale widoczny tylko jak zejdziesz na schody i spojrzysz w lewy dół będąc odwróconym do promieni lasera plecami i najgorszy już na poziomie hard! na niższym poziomie mostu dosłownie pod złomowiskiem (na podłodze) który jest widoczny na wprost - jest tylko jeden sposób na jego unieszkodliwienie - stanąć na palcach (r2+l2 na raz w FPP) i strzelać tylko socomem - by Gumiś
47. Thermal Goggles można znaleźć w Deep Sea Dock w basenie (dolny prawy róg) - Gumiś
48. Mine Detector jest w Strut-E (jeśli skierujesz się odwrotnie do tego co sugeruje mój opis z poprzedniego numeru) (wystarczy zejść po schodach na lewo) - by Gumiś
49. Medicine jest do zebrania w Arsenal G. Stomach - w szafce, Ration pod stołem po lewej stronie - znowu Gumiś
50. Na poziomie Hard, bomby do zamrożenia są też w strut-A Roof (prawy, dolny róg za kratami na zbiorniku), Strut-E (bomba jeździ na metalowej skrzyni po całym pokoju), Strut D sediment tal pool (na górze, też pod kładką) - Gumiś
51. Na poziomie Hard - prezydent śpi i trzeba go obudzić, kierując pocisk kilka metrów od niego w ścianę - by Butcher i Gumiś
52. W Shell-1 Core B2 Computer Room w boksie z peceturem w lewym, dolnym rogu mapy pod stołem jest posążek z Wyspy Wielkanocnej - by Gumiś
53. Olgę można rozwalić 11 strzałami niezależnie od poziomu trudności należy kucnąć tak, aby w szczelinie między skrzynkami po lewej widzieć lewą nogę Olgi - gdy dostanie strzał w lewą zezby zabiła rundę i wróciła, nie powinna schować się za zrzuconą płachtę brezentu - Gumiś
54. Kiedy ewoczysz z miezzem, zadzwoń do Campbella w czasie jednej z rozmów w okienku częstotliwości będzie pokazana Ling z VR Missions - Gumiś ☐ [cox]

Pila

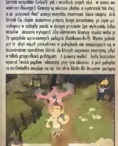


"14" in blanco tkwiące głęboko za pazuchą, pizza i nożyczki, maszynka do golenia, zestaw survival "kosenik i kaczuszka", zapasowe nerwy - MASZ?!? Jeśli nie, to nawet nie zabieraj się do zabawy, bo niepotrzebnie narobisz sobie "smaka", pypoo się nabawisz wszechmocnego. HERDY GERDY jest tytułem bardzo, ale to bardzo wdzięcznym, a jednocześnie wymagającym jak jasny gwint. Jeśli uważasz się za twardziela z tej oczywistej racji, żeś ukończył JAK&DAXTER (uważasz się z tego powodu po uszy i okolicach) to przygotuj się na "surprajs"! Gra jest na tyle zakręcona, iż rozłożyłem ręce w geście bezradności, gdy ochoczo przystąpiłem do wstukania solucji. Cóż, opisywanie krok po kroku wszystkich działań byłoby bezsensownym posunięciem, a 8 stron w PE by pewnikiem zabrakło, w związku z czym sprawę pragnę postawić jasno: ale masz przed sobą nie solucję jako taką, a raczej obszerne zestawienie podpowiedzi do poszczególnych poziomów, tworzących logicznie poprawny ciąg. Dlatego też sugeruję Ci, Szanowny Graczu, posiłkować się poniższymi wskazówkami jedynie w razie stwierdzenia własnej klęski intelektualnej (...) BTW. Czy miałem już okazję napisać, iż koleś odpowiedzialny za pracę kamery w HG nie ma co pokazywać się w Katowicach?! Wstrętny zakapior... niech no ja Cię dorwę... dorzucę Ci parę bajtów do tej pustej jednostki centralnej!!! KONIEC PRZEKAZU PODPROGOWEGO (...) Zanim zaczniesz katować pada, a co za tym idzie rodzeństwo, partnera lub własne dziecko wyprosisz za drzwi skazując na banicję aż do odwołania, proponuję Ci, Graczu, zapoznać się z treścią "legendy", w której to zawarłem mnóstwo praktycznych informacji z różnych dziedzin, bowiem bez słusznego spożytkowania większości z nich wciąganie w rozgrywkę ani rusz, i zęby w ścianę. Zapraszam do wspólnej zabawy!!!

BESTIARIUSZ

Deepsy - małe stwory (ksywę dostały w darze) za sprawą aparycji przywodzące na myśl koguciki (ślepuły więcz), które musisz zapędzać do klatek (mocno ograniczone gabarytowo zagrody). W odniesieniu do tychże istot doskonale pasuje powiedzenie, o zdecydowanie ujemnym zabarwieniu emocjonalnym, "kurzy móżdżek" (owo stworzenie cnoty "sztucznej inteligencji" udało się programistom perfekcyjnie!). Postępuj z nimi ostro, stanowczo, uganiaj się za każdą sztuką do utraty tchu, w przeciwnym razie będą się panoszyć i z planu ukończenia gry będą nici (...) Z Deepsami spotkasz się po raz pierwszy wykonując zadanie powierzone Ci przez Yggdrasila ("Meadow Village").

Grompy - fioletowe niedźwiadki nie lubiące poniedziałków i Cedrica (przede wszystkim Cedrica!) jak i wszelkich innych istot - w sumie nie wiadomo dlaczego). Grompy są wiecznie głodne, a opatrzność tak chce, iż za "przysmak dnia" uznają wszystkie stworzenia, które ratujesz. Jeśli futrzak Cię złapie, dostaniesz potężną lagę zamachową, po czym poszybujesz w odległy punkt w danym poziomie (po wyłapaniu kilku strzałów - strasznie irytujące). Aby eliminować Grompy musisz wabić je do specjalnie opracowanych pułapek (fotokomórka?). Ważne jednak jest to, abyś więził paskudztwa w pułapkach nie znajdujących się w bezpośrednim sąsiedztwie klatek, do których zaganiasz zwierzynę, gdyż w takich przypadkach podstępem - z pomocą wędki! - będą bezczelnie wyżerać Twoich pupili, mlaszcząc przy tym okrutnie. A jeśli pułapka na niedźwiadka znajduje się np. tuż obok klatki dla Deepsów, postępuj tak, aby koguciki trafiły do niewoli, zaś na samym końcu załatw Grompa (czyli tę skomplikowaną operację wykonaj jako ostatni quest w danym poziomie). Ponadto, aby pozbyć się zagrożenia ze strony futrzaków, zapoznaj ze sobą dwa osobniki (okładają się nie na żarty - jak cholera!), ale jako deser zarezerwuj pancernika (takie żarcie unieszkodliwia kolesia na dłuższy moment)! (...) Z Grompami spotkasz się po raz pierwszy w "Valley Floor".



Bleeps - uszate brzydale, nieszkodliwe, a wręcz przeciwnie - całkowicie bezbronne i deklarujące absolutne poparcie poczynań członków "Greenpeace"!), które możesz zwabić przy pomocy "Czarodziejskiego fletu" (zagrody przeznaczone dla brzydali z łatwością odróżnisz...). Co niezwykle istotne, w odróżnieniu do Deepsów - nie sprawiają problemów wychowawczo-organizacyjnych - jeśli użyjesz instrumentu, grzecznie podążą za Tobą, zawsze i wszędzie (no, prawie...). Dzięki swym niezgrabnym ogonom, wykazują ograniczone predyspozycje antygrawitacyjne, tj. nie giną po upadku ze znacznej wysokości, a po zeskoczeniu z półki skalnej potrafią pokonać krótki dystans (niestety, nie mogą pokonywać przeszkód na glebie, płoty itp. oznaczają dla nich przymusowy postój i zadumanie). Chronić przed wodą (Gizmo?!?) (...) Z Bleepsami brzydalami spotkasz się po raz pierwszy w "Midmeer" (i to hurtowo!).

Honks - kaczki okupujące zbiorniki wodne, które wzorem brzydali podążą za Tobą kuszone dźwiękami rozbrzmiewającymi z "Czarodziejskiego fletu". Aby ratować kaczki, musisz je eskortować do sporych rozmiarów drewnianych hali (tak jak Bleepsy, będą za Tobą słusznie podążać). Co ważne, kaczki są odporne na upadki. (...) Spotkasz się z nimi po raz pierwszy w "Midmeer".

Haklings - kaczątka występują pod postacią "niespełnioną", tj. tkwią w jajach. Aby z jaja wykluło się kaczątko, w jego pobliże musisz doprowadzić kaczkę. Podobnie jak w przypadku kaczek, kaczątka są odporne na upadki, musisz zapędzić je do sporych rozmiarów drewnianych hali, a i po raz pierwszy spotkasz się z nimi w "Midmeer".

Blurps - pancerniki, które skutecznie szkodzą zwłocznym Grompom na żołądek, na chwilę pozbawiając ich długiej chęci do życia, a i myśli o WC nasuwając. Pancerniki co prawda nie leżą w zakresie Twoich zainteresowań, czyli nie musisz się za nimi uganiać, jednak warto się nimi wspierać w walce z niedźwiadkami. A mianowicie: jeśli z "Czarodziejskiego rogu" wydobędziesz sygnał, pancernik zwinie się w kulkę, którą możesz kopać (właściwości mobilne) - w ten sposób możesz podsuwać Grompom żarcie, a co za tym idzie...

Ants - mrówki, czyli małe papradoły. W grze znajdują się dwie rasy mrówek: fioletowe i brązowe. Każda z ras posiada swojego przywódcę - osobnik ten jest znacznie większy i... lubi dobrą muzę. Musisz się zatroszczyć, aby rasy odeskortować do przypisanych im siedlisk (kopca). W tym celu musisz znaleźć przywódcę np. rasy fioletowej, zagrać mu na "Czarodziejskim flecie" - dołączy do Cedrica, a następnie podejść do jego pobratymców, którzy nie odmówią towarzystwa. Z grubsza, mrówki nie lubią wody, "uwielbiają" za to Deepsy, przywódca nie przepada za Grompami (...) Z mrówkami spotkasz się po raz pierwszy w "Gold Mine Gorge".

Grimps - małe wstrętne czarnuchy, które na Twój widok dostają szewskiej pasji! Nie radzę Ci np. uciekając, hołotę zaprowadzić w okolice, gdzie znajdują się zwierzaki, które pragniesz uratować, bowiem jedynie pióra polecą. Jednak pamiętaj o fakcie, iż Grimpsy są maksymalnie dzikie, można je przechytrzyć, grając na "Czarodziejskim flecie". Wsłuchując się w grane partie, czarnuchy podążą za Tobą wszędzie. Ale, ale... Nawet pomimo chwilowego "zaćmienia umysłu", nie próbuj przeprowadzić dziadostwa obok swej zwierzyny... (...) Z czarnuchami spotkasz się po raz pierwszy w "Moonlit Peaks". (...) Aha, aby pozbyć się świty w postaci czarnuchów melomanów, najzwyczajniej w świecie przestań grać i daj nogi za pas.

CZARODZIEJSKIE PRZEDMIOTY

Dzwonki (Bells) - przeczesując wszerz i wzdłuż poszczególne lokacje przy sporej dawce samozaparcia w każdej z nich znajdziesz 100 małych dzwonków, które możesz przehandlować za Wielki Dzwon - z trofeum możesz się udać do pewnego jegomościa, który w zamian zaoferuje Ci interesujący stuff. Pamiętaj, że nie w każdej lokacji możliwe jest łyknięcie kompletu dzwonków w pierwszym podejściu (np. brak "Czarodziejskiego pióra" wyklucza możliwość wspinania się po drabinach, a co za tym idzie - eksplorowania np. strychu w młynie). W niektórych poziomach należy łyknąć określoną liczbę dzwonków, aby uaktywnić **Tęczowy przycisk** (Rainbow Button), który to gadżet opuszcza mosty lub otwiera zaryglowane bramy.

Grający kij (Herding Stick) - umożliwia "zwoływanie do kupy" istot wykazujących wrażliwość na muzykę (np. Deepsy); otrzymasz po wykonaniu zadania powierzonego Ci przez Yggdrasila ("Meadow Village").

HERDY GERDY

Czarodziejskie buty (Magical Boots) - trepy z pomocą których będziesz wyżej podskakiwać, a co za tym idzie - dotrzesz w normalnie niedostępne miejsca. Poza tym możesz szybciej biegać (przytrzymując klawisz "R1"; pamiętaj również o sposobności przytrzymania "L1"!). Zaczarowane buty otrzymasz po odbiciu Sary ("Meadow Village").

Czarodziejski flet (Magical Flute) - grając na tymże instrumencie-akcesoryjku dane Ci będzie zwabić do siebie niektóre z zwierząt (np. Bleepsy i Honksy). Niestety odstawiają przepiękne solówki. Hordy poruszą się znacznie wolniej niż ma w zwyczaju, co czyni zeń łatwy kąsek (a raczej zmasowanego ataku) dla Grompów. Gadżet otrzymasz w lokacji "Midmear" po wykonaniu zadania "Beat Reds Time".

Czarodziejski róg (Magical Horn) - "Miałeś chamie..." - jak to rzekł pewien mądrala o słomianym zapale. Tak czy inaczej, "Czarodziejski róg" działa odstraszająco na większość zwierząt (nie licząc świńskich Grompów (hm... reagują wręcz przeciwnie - usłyszawszy brzmienie rogu lgną do Ciebie, co z reguły ma tragiczne skutki dla Twojego uzębienia) który to fakt należy skrzętnie wykorzystywać. Gadżet otrzymasz po wykonaniu zadania "Beat Efrins Time".

Czarodziejskie pióro (Feather) - oto symbol... sam nie wiem czego.) W każdym bądź razie zdobycie tegoż cholerstwa łatwe nie jest. Z pomocą "Czarodziejskiego pióra" możesz wspinać się po drabinach (podejdź i wciśnij "kwadrat"). Gadżet otrzymasz po wykonaniu zadania w lokacji "Belder's Spring".

Czarodziejski młotek (Pones Hammer) - tenże egzemplarz nie służy do wbijania gwoździ, lecz do... wielu innych, znacznie bardziej pożytecznych czynności. Gadżet otrzymasz po przechytrzeniu "sknerusa" w lokacji "Moonlit Peaks".

OPIS

Gdy opadną emocje związane z zajściami przedstawionymi w intrze znajdziesz się w **Gandy's Hut**. Ruszaj przed siebie - tropem dzwonków, a natkniesz się na ambitnego wsioka. Wespnij się na pagórek, przejdź przez wyżłobiony pień po lewej - spotkasz Cygankę (Gypsy), która zaprowadzi Cię do kolejnej lokacji.

MEADOW VILLAGE

Przebiegnij przez mostek, a następnie wybrukowaną drogą - dotrzesz do babci, która bują garbe na werandzie. Babcia, jak to z babciami bywa, wytyczy Ci zadanie: masz spotkać się z Yggdrasilem - sowopodobnym mędrcem (na mapie czerwony punkt, obok studni). Gdy staniesz z kolesiem oko w oko, po krótkiej gadce okaże się, iż musisz zapędzić Doopsy do klatki. Czyń zatem swą powinność. Za wykonane zadanie otrzymasz **Grający kij** (Herding Stick). Wróć do wioski i ponownie udaj się do babci. Tym razem zrzędliwa staruszka poprosi Cię o doprowadzenie do niej wnuczki imieniem Sara. Piękną dziewczę znajdziesz, obróciwszy się na pięcie, mijając cichociemnego jegomościa siedzącego na zdrewniałym murku i podążając w kierunku mini wodospadu, a następnie wytyczoną ścieżką. Gdy uratujesz Sarę od wszelkich żądnych krwi Doopsów) to w podzięce otworzy przed Tobą podwoje zablokowanych wrót. Wykorzystaj okazję i udaj się w wiadomym kierunku, a znajdziesz **Czarodziejskie buty** (Magical Boots). Przetestuj działanie trepów, szybkensem wracając do wioski, a następnie tak jak Król nakazał odnajdź Cygankę, która zaprowadzi Cię do...

VALLEY FLOOR

Jak zapewne zauważyłeś, na mapie obok nazwy tego poziomu zaznaczone są dwie wartości: 30 oraz 50%. Oznacza to, iż w zależności od uratowanych w tym poziomie odpowiednio 30 - 50 lub powyżej 50% pogłowia, uaktywni się konkretna ścieżka do kolejnego poziomu (pseudo nieliniowość).

Po zagadaniu z Kretem, przeskocz przez płotek po prawej (zauważ, że mijasz pułapkę na Grompów!) i zapędź Doopsy (zapamiętaj położenie płorzoty). Następnie zwab Grompa do pułapki, którą przed chwilą minąłeś (dla świętego: nie do tej znajdującej się już obok klatki wypełnionej Doopsomi!!!), po czym zapędź pozostałe koguciki. Mając za plecami klatkę, udaj się na lewo. Póki co, olej koguciki, raczej zajmij się Grompem, którego namierzysz po przejściu przez wyżłobiony pień, a pułapka znajduje się na prawo po wyjściu z pnia. Gdy już oczyścisz teren, wróć po Doopsy, które zagoń do bezpiecznych nie obleganych klatek. Mając za punkt odniesienia "wyfrajerowanego" Grompa, na prawo od niego znajdziesz wyżłobiony pień, i następny - podążając tą drogą, dotrzesz do kolejnego Grompa, którego... wiesz co. Namierz Cygankę, która zaprowadzi Cię do...

MIDMEAR

Wybiegłszy z labiryntu natkniesz się na Skybirda. Po rozmowie obierz kurs po kładce do góry, a następnie w lewo. Wyjątkowo napotkanemu Grompowi pozwól się poczęstować pigułką aspiryny (powinieneś wylądować u stóp wrót, do których skierował Cię Skybird. Jeśli nie - bierz się do celu "o własnych siłach").

BEAT REDS TIME

Twoje zadanie jest nieco złożone, ale z pewnością poradzisz sobie bez przysłowiowego zająknięcia (sorry dla wszystkich jąkających się!). Po pierwsze: wszystkie Doopsy zapędź do klatki we wnęce. Gdy tego dokonasz, na arenę zaczną wbiegać po kolei Grompy (łącznie cztery zakładane sztuki). Każdego z nich musisz zwabić do pułapki. Musisz jednak spieszyć się, gdyż jeśli na arenie spotkają się 2 Grompy, zaczną trzaskać się po ryjach, co niekorzystnie wpłynie na uzyskany przez Ciebie wynik. Jeśli z wykonaniem zadania uporasz się odpowiednio szybko, w zamian otrzymasz **Czarodziejski flet** (Magical Flute).

Po opuszczeniu areny udaj się na kładkę "na godzinie czternastej". Po przeskoczeniu przez mur zacznie Cię gonić Gromp, którego zwab w pułapkę po prawej (okolice akwenu wodnego). A później... później to masz przekopane! Poziom tenże jest rozległy, a i spotkasz na nim kilka rodzajów stworów (które musisz zagoniać do klatek, że o złośliwych Grompach nie wspomnę). Kombinowania masz tu od cholery. Wskazówka: nieopodal wejścia na arenę znajdziesz grotę prowadzącą na wyższe półki skalne. Powodzenia!!! (...) Gdy już uratujesz wymagane 30% zwierzyny, namierz Cygankę, która zaprowadzi Cię do...

ELVEN WOOD

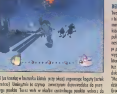
"Beat Efrins Time"

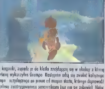
Twoim zadaniem jest zapędzenie kogucików i kaczek do klatek. To wszystko...? Tak! Jest jednak jedno małe "ale", a mianowicie czas. Oprócz tego grasują Grompy. Najpierw zapoznaj się z rozmieszczeniem poszczególnych sekcji w terenie... Po zeskoczeniu z centralnego punktu uderz "na godzinę trzynastą" - tam znajdziesz klatki (to dla orientacji), po drodze napotkasz grupkę kogutów. Wróć do punktu wyjścia. Nieopodal na pagórku znajdziesz 8 kaczek, które zbajeruj z pomocą Czarodziejskiego fletu. Mając "ogon" składający się z 8 kaczek podążaj znaną Ci już ścieżką w kierunku klatek, przy okazji zagarniając koguty (sztuk piętnaście). Umiejętnie to czyniąc, zwierzynę doprowadzisz do pożądanego punktu. Teraz wróć w okolice centralnego punktu, wskocz do "jeziorka" i zbajeruj pozostałe kaczki, przejdź na drugą stronę zbiornika. Zaprzestań na moment grania na "Czarodziejskim flecie", aby zwabić do pułapki niedźwiedzia po lewej stronie. To samo uczyń z niedźwiedziem po prawej stronie, czającego się tuż za kogutami. Następnie wróć po opuszczone kaczki i wal w prawo, przy okazji zaganiając koguty opalające się na pagórku. Gromadkę ośmiu kaczek i jedenastu kogutów popędzaj żwawo, aby po przemknięciu przez most, na odnodze odbić w lewo (krzaki), tym samym dołączając do grupy kolejne cztery koguty. Wal "do góry", a następnie przeprowadź stado przez urwany mostek. Voila! Na koniec zajmij się ostatnim Grompem, na którego czeka pułapka ustawiona na wprost klatek. Po pomyślnie wykonanym zadaniu (ocalone wszystkie zwierzaki i zapuszkowane wszystkie Grompy) otrzymasz kolejny przedmiot: **Czarodziejski róg** (Magical Horn). Odnajdź Cygankę (na prawo od Efrinsa, czyli kolesia z którym konkurowałeś).

Tym razem musisz udać się ponownie do **VALLEY FLOOR** (mapa). Będąc w tej lokacji, stań na wprost drzewa znajdującego się po lewej stronie młyna (na przeciwległym brzegu), po czym zagraj na "Magicznym flecie". Korzystając z okazji, po obalonym drzewie przeskocz na drugi brzeg, po czym wal "na godzinę trzynastą". "W górnym prawym rogu" poziomu znajdziesz drzemiącą Cygankę, którą wyrwiesz ze snu z pomocą "Czarodziejskiego rogu". Stara wiedźma zaprowadzi Cię do...

GOLD MINE GORGE (50%)

Podążaj przed siebie, aby po zejściu z pagórka udać się w lewo. Zainteresuj się trzecią odnogą na prawo - tam rzuci się na Ciebie Gromp, którego zwab do wąwozu (widząc Grompa - pierwsza odnoga na prawo) wypełnionego pancernikami. Wróć do poprzedniej odnogi, skąd przegoń koguciki, zapędź je do klatki znajdującej się w okolicy, z której wcześniej wykurzyłeś Grompa. Następnie udaj się zwabić kolejnego Grompa, rezydującego na prawo od miejsca startu, którego doprowadź do kolesia zaatakowanego pancernikami (już oni się zabawią). Mając za plecami klatkę z kogucikami, skieruj się w prawo - na most. Przeprawiwszy się przezeń, będąc vis a vis grupy kogucików, udaj się w lewo i skorzystaj z drogi "u dołu", prowadzącej do kopalni. Oprócz kopca natkniesz się tu na swobodnego górnika, z którym zagadaj. Po rozmowie wyjdź z kopalni i podąż odnogą po prawej - napotkasz fioletową muzykalną mrówkę, jej pobratymców i klatkę dla Doopsów. Gdzie są Doopsy - wiesz, zatem je tutaj zapędź. Zagraj fioletowej mrówce na "Czarodziejskim flecie", zbierz gromadę jej kolesi i eskortuj do kopca w kopalni (górnik). Wyjdź z kopalni i obierz kurs na górną ścieżkę. W korytarzach znajdziesz brązową muzykalną mrówkę i jej pobratymców - uczyń swą muzykalną powinność, po czym całe stadko odeskortuj w okolice miejsca startowego do kopca (druga wnęka). Wystarczy. Wróć w okolice kopalni, lecz będąc już na moście, zeskocz zeń na prawo - odkryjesz tu Cygankę, która zaprowadzi Cię do...





BELDER'S SPRING

Twoje zadanie polega na skompletowaniu kolekcji pewnego niszczypnika i trzymaniu na wodzy nerwów wystawionych na próbę przez pracę kamery (...). Na dobry początek udaj się na lewo - spotkasz Bleepsy (5), które sprowadź po kładce, na dole napotkasz kolejne brzydale (3) i pułapkę na niedźwiedzia. Wszystkie brzydale wyprowadź na wprost, a następnie na lewo (charakterystyczne miejsce ze "Świetlikami"). Tu też je pozostaw. Zajmij się Grompem grasującym w pobliżu, fundując mu wypoczynek w klatce. Wróć do Bleepsów - poprowadź je w miejsce, z którego wywabiłeś Grompa, a następnie kładką do góry. Znajdujesz się tuż obok miejsca startowego. Po lewej stronie namierzysz system kładek tworzących serpentyny - podążaj nimi non stop przygrywając na "Magicznym flecie" brzydalom. Będąc już na drugiej serpentynie, widząc jaskinię, pozostaw brzydale i udaj się tam. W jaskini agresywny Gromp - podejdź trochę, a rzuci się on w pościg. Uciekaj na serpentynę, jednak nie rozwidleniem zamiast w prawo, czyli do góry skręć w lewo - na dół. Gromp już siedzi w klatce. Ty natomiast eskortuj Bleepsy do jaskini i wpakuj do klatki. Dla przesyłka dostarczona. Wyjdź z jaskini, skieruj się w lewo - zeskocz, a następnie przed siebie. Dotrzesz na "polankę" na której znajduje się 8 brzydali. Tym razem bez filozofii - na tej samej polanie znajduje się wykop w ziemi, prowadzący do kolejnej klatki. Gdy doprowadzisz Bleepsy do celu, ich temat zostanie zamknięty, pozostanie Ci tylko zapuszkować 2 Grompy. Udaj się z powrotem na polanę - z niej ujrzysz charakterystyczny wodospad (najpierw - niespodziel). Podejdź tam, a namierzysz kilka brzydali, które przeprowadź w okolice polany (zostaw je przy jasnozielonym polu). Jak zapewne zauważyłeś, znajduje

je się tu również klatka na Grompa. Teraz z powrotem do wodospadu aby zwiedzić jaskinię kryjącą się pod opadającą wodą. Rezydującego w niej Grompa zwab i uwięź w klatce. Pozostał jeszcze jeden Gromp. Udaj się do Bleepsów, które niedawno porzuciłeś, przeskocz przez płotek i sprowokuj znajdującego się w pobliżu futrzaka. Gdy się wzburzy, biegnij ścieżką, na której się znajdujesz, w prawo (nieco pod górkę), aby nieopodal wpakować futrzaka do klatki. Świetna robota! Za skompletowanie kości, od nieszczęśnika otrzymasz prezent, a mianowicie **Czarodziejskie pióro** (Feather), znajdujące się na szczycie budowli za plecami Grompa.. (...) Gdy już zgarniesz fant, udaj się do Cyganki, która zaoferuje Ci spacer do lokacji "Gold Mine Gorge" - zgodź się, jednak swe kroki pokieruj do

VALLEY FLOOR

Uderz do młyna, zawczasu porozmawiaj jednak z gadułym piekarzem stojącym przed młynem. Gdy już wejdziesz do środka, zagadaj do młynarza. Choć koleś wydaje się nieco gruboskórny, pobawi się z Cobie w najlepsze, daj mu szansę i zagadaj raz jeszcze, po czym zgódź się pomóc mu w poszukiwaniach córki. Opuść czym prędzej młyn, udaj się na jego tyły, a następnie skorzystaj z drogi "usłanej kwiatami" (wejście nieopodal miejsca, gdzie na czatach stoi Cyganka przeprowadzająca do "Gold Mine Gorge").

Znalazłszy się już na łące, biegnij ścieżką ile sił w nogach. W końcu dotrzesz do pszczoły. Po zamienieniu z nią kilku słów (po zabzykaniu?) zagraj na "Czarodziejskim flecie" i kontynuuj wędrówkę - pszczoła podąży za Tobą. W końcu spotkasz córkę młynarza, która szybko ulotni się na chatę. Ponownie odpal "Czarodziejski flet" i podążaj ścieżką.

Znalazłszy się znów w wiosce, zignoruj symulację rozstania się z pszczołą. Zagraj raz jeszcze, a gdy pszczółka przyłączy się do Cobie, udaj się wraz z nią nieopodal miejsca, z którego wszedłeś do tegoż poziomu po raz pierwszy. Tuż obok pierwszego "zapuszkowanego" w tym etapie Grompa znajduje się pieczara - jeśli dotrzesz doń z pszczołą, pomoże Ci ona uzyskać dostęp do nowego terenu. Uwaga: przeprowadzając się z pszczołą może się zdarzyć, że ta się gdzieś zablokuje/zaklinuje (blandyna). Wówczas należy albo kombinować z obchodzeniem bzykającej postaci, albo chwilowo jej podziękować za współpracę, po czym ponownie do niej zagadać.

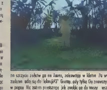
MOUNTAIN PASS (50%)

O rzut beretem widzisz Grompa. Musisz tak zakombinować, aby przeszli zgnąć się obok tegoż futrzaka. Ot, sprowokuj cwaniaka podchodząc na określony dystans, następnie wymanewruj i ... Gromp rzuci się w pogoń. I dobrze - uciekaj, uciekaj, aż w końcu wpakujesz go do klatki. Przeskocz charakterystyczną "bramę" i skieruj się na prawo, gdzie znajdziesz komplet (15) Oopsów. Stadko zapędź dokładnie tam, gdzie zacząłeś zabawę w tym poziomie, po czym wróć w okolice bramy. Mając za plecami futrzaka, uderz ścieżką na prawo, aż dotrzesz do kolejnego Grompa. Oczywiście nie śmiem nawet sugerować, iż wypadałoby go zwabić do klatki znajdującej się w lokacji, z której dopiero co przepędziłeś kogucika na samym... Zapamiętaj także, iż Gromp "zwolnił" klatkę przeznaczoną dla Bleepsów. Aby namierzyć kolejną klatkę dla Bleepsów, przejdź przez wyżłobiony plac znajdujący się nad "bramą", po czym odbij w prawo (...) Czas najwyższy uderzyć w zimową scenerię. Brrr!!! A zatem... ależ tak, przekracz bramę i kieruj się prosto przed siebie (nie ma mowy o pomyłce). Gdy znajdziesz się w zimowej scenerii, nie przechodź wyżłobionym polem, lecz obejdź go i zwab Grompa przydającego porażki (przejdź przez mostek). Gdy debil rzuci się za Tobą w pogoń, wróć w okolice "bramy" i tuż przed nią odbij w prawo kilka metrów pod górkę i znajdziesz klatkę. Wróć do zimowej scenerii i zacznij kombinować. Po pierwsze przejdź przez mostek i rozejrzyj się w okolicy, gdzie stał Gromp, którego przed minutką załatwiłeś - namierzysz klatkę dla Oopsów (zapamiętaj jej lokalizację). Zauważ również, że za nią w skale znajduje się otwór. Jest to wejście do tunelu, z którego będziesz musiał korzystać. A póki co - zajmij się Grompem. Ustaw się na wprost futrzaka i rusz nań z kopyta omijając go po lewej stronie, tym samym korzystając ze ścieżki (serpentyny) prowadzącej do góry. Gromp pobiegnie za Tobą, aż do drzewa, gdzie zostanie. Ty ruszaj dalej. Znajdziesz się w górach... Pnąc się mozolnie w górę namierzysz gromadki zwierzaków, które musisz uratować. Zanim jednak przejdziesz do czynów, zapoznaj się dokładnie z labiryntem i znajdującymi się w jego odnogach (i nie tylko) klatkami oraz pułapkami na Grompy, które wcześniej lub później napotkasz (...) Od tego momentu musisz sobie radzić sam - kombinuj, korzystaj ze wskazanego przeze mnie tunelu. Poziom ów jest trudny i jego ukończenie wymaga sporo zabiegów. I pamiętaj, iż potrzebujesz uratować jedynie 50% zwierzaków. Powodzenia!!! (...) Gdy już uda Ci się dokonać tej sztuki, znajdź Cygankę (wejście po drabinie), która zaprowadzi Cię do

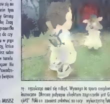
MOONLIT PEAKS

Na "dzień dobry" przekazuję Ci informację, iż w tym poziomie MUSISZ zebrać co najmniej 50 dzwonków, aby w pewnym momencie popchnąć akcję. Jednocześnie pragnę Cię uświadomić, iż nie sprawi Ci to najmniejszego problemu, jako że w ogóle o to nie dbając "przypadkowo" zebrałem tu wszystkie dzwonki. No, do boju! (...) Przejdź po moście i wespnij się po drabinie, po czym cały czas wal prosto przed siebie (nie odbijaj!). Jeśli dopóki napotkasz Bleepsy (póki są), zostaw je w świętym spokoju. *** **UWAGA!** Aby cokolwiek wskórać, musisz sobie przyswoić narzucone przeze mnie oznaczenia! Podkreślam, iż opracowanie patentu kosztowało mnie sporo wysiłku umysłowego;), że o stracie kilku godzin nie wspomnę, a zatem... I jeszcze jedna: musisz się poświęcić, tj. najpierw "na sucho" przeczesać poziom wszerz i wzdłuż, tak by się z nim zapoznać, bowiem doskonała orientacja w terenie jest niezbędna do pomyślnego ukończenia misji. *** Zeskocz na sam dół (po lewej do kanionu) i przyjmij (dla własnego dobra), że znajdujesz się w "lokacji#1". Po prawej stronie zlokalizujesz czarnuchy (albo one Ciebie), zapamiętaj także charakterystyczne "białe oczko" w podłożu. Ty jednak skieruj się w lewo. Postaw kilka kroków i zatrzymaj się (uznajmy, że jest to "punkt wyjścia"). Przed Tobą znajdują się 3 ścieżki. Na lewo - "lokacja#2", w której namierzysz Grompa oraz klatkę dla czarnuchów, po drodze do niej - czarnuchy i Oopsy. Na wprost - wejście do wieży (na szczycie są aż 2 klatki!!!). Na prawo - "lokacja#3", w której namierzysz Grompa oraz klatkę dla czarnuchów.

Będąc w "punkcie wyjścia" skieruj swe kroki do "lokacji#3", jednak po przejściu kilku metrów zatrzymaj się i spójrz w kierunku czarnuchów - powinieneś dostrzec Grompa. Zwab go, po czym biegusiem do wieży



na szczycie załatw go na Amen, zakuwając w klatce. Po wykonaniu zadania udaj się do "lokacji#3". Gromp, gdy tylko Cię zauważy, rzuci się w pogoń. Nic zatem prostszego, jak zwabić go do wieży - wszak na jej szczycie czeka druga wolna klatka. Tym oto sposobem wyczyściłeś "lokację#3". Korzystając z "Czarodziejskiego fletu", zagoń do "lokacji#3" odpowiednio liczną grupkę czarnuchów (9 sztuk) - i po kłopocie. Z kolejną grupką będziesz mieć większe kłopoty, ale... Pozostałe czarnuchy znajdują się na drodze do "lokacji#2". Podejdź do nich i zwab korzystając z "Czarodziejskiego fletu", a następnie zaprowadź na szczyt wieży. Przejdź pomiędzy dwoma Grompami uwięzionymi w klatkach i zeskocz na dół - czarnuchy podążą za Tobą. Tym oto sposobem znalazłeś się w "lokacji#2". Po co było to kombinowanie...? Ano, gdybyś chciał zaprowadzić czarnuchy bezpośrednio w to miejsce, po drodze [illegible] Oopsy! Anyway - czarnuchy zwab do "automatu", korzystając z nieuwagi czatującego obok Grompa. Jeśli wszystko poszło pomyślnie, właśnie pozbyłeś się wszystkich czarnuchów!!! Uwaga! Niektóre czarnuchy mogły spaść z lodowej kładki podczas przeprawy na szczyt wieży! Jeśli tak właśnie się stało, odszukaj skurczybyki i powtórz procedu-



rę - egzekucja musi się odbyć. Wymaga to sporo cierpliwości, ale jest konieczne. Obecnie jedynym obiektem zagrożenia jest Gromp z "lokacji#2". Póki co zamiast załatwić na razie wykorzystaj futrzaka, pozwalając mu złapać się kilka razy. Gdy zostaniesz posłany w powietrze, spadniesz pośrodku "lokacji#1" ("białe oczko") - po kilku sekundach wynurzysz się pod powierzchnię. Teraz wykorzystaj ten fakt: stojąc za klatką dla Oopsów po prawej namierzysz wnękę, a w niej ludzką postać. Postument załatw przy pomocy "Czarodziejskiego rogu". Dzięki tej zagrywce dostaniesz kilka bonusowych dzwonków. Ok, czas zająć się zaległą sprawą. Wyjdź na powierzchnię i udaj się do "lokacji#1", trzymając się jednak przy Oopsach. Twoje zadanie polega na zepchnięciu kogucików do jamy, z której właśnie się wygramoliłeś. Gdy tego dokonasz, a i udało Ci się w międzyczasie uzbierać co najmniej 50 dzwonków, ujrzysz cut-scenę. Najpierw jednak rozpraw się z ostatnim Grompem (tym z "lokacji#2"), którego zwab do "lokacji#1" w okolice wlotu do jamy. Znajdziesz tu pułapkę, z której zrób stosowny użytek! Zanim jednak otworzysz szampana...

... udaj się na szczyt wieży (do uwięzionych Grompów) i skorzystaj z "kamienia" po prawej, aby przeskoczyć na górę. Następnie podążaj ścieżką - znajdziesz klatkę dla Bleepsów. Teraz korzystaj z kolejnych drabinek... W końcu dotrzesz przed wrota, które stanęły otworem (o ile uzbierałeś co najmniej 50 dzwoneczków - sugeruję jednak posiadanie co najmniej 60 dzwoneczków). Wejdź do jaskini... Wewnątrz czeka Cię zadanie: musisz przechytrzyć sknerusa (niejaki Peru). Do [illegible] musisz dotrzeć do końca. Po pierwsze, wciśnij SELECT, aby mieć na widoku mordkę sknery. Poruszaj się "na paluszkach" (trzymając klawisz "L1"), pokonując małe odległości (wyczujesz go). Pamiętaj, że jeden fałszywy ruch z Twojej strony i przyjdzie Ci powtórzyć próbę od początku. Gdy już zaliczysz próbę, zeskocz na dół i pokręć się w okolicy dziury, do której czmychnął sknerus - otrzymasz "Czarodziejski młotek" (...) Aby wydostać się z jaskini, znajdź leżący na ziemi (tuż przed głazem blokującym wyjście) "tęczowy przycisk", po czym przywal weń "Czarodziejskim młotkiem". Droga wolna. Co pozostało Ci do roboty? Ano, uratowanie Bleepsów. Gdzie się znajdują, doskonale wiesz. Będąc już przy Bleepsach, użyj "Czarodziejskiego fletu", po czym zeskocz na niższym poziom i udaj się w prawo. Drogę znasz. Stadko zaprowadź na szczyt wieży, jak postępować dalej - również wiesz.

I to by było na tyle w temacie pierwszej części opisu. Za miesiąc poleci drugą ostatnią.

HIV

SEANS 15
Kącik DVD
myszaq@psxextreme.pl

MYSZAQ: Welcome! Co się dzieje, co się dzieje! Oskary rozdane! Amerykańska Akademia Filmowa znowu wykroiła setkę kilku filmów i rozdzieliła między nie nagrody, tym razem wcielając przy okazji formułę "dajmy im banana, niech się cieszą". Komu? A, tego głośno nie wolno mówić, bo od razu rasizm, dyskryminacja, bin Laden i gołe baby z Internetu! Tak, tak - straszna jest na świecie, co się nie obejrzysz, to ktoś chce Cię o coś oskarżyć.. Tylko czemu rewelacyjne "Memento" nie dostało Oskara za scenariusz?! Szczerze wątpię czy film o kondzie kelnerów i pokojówek pod tym względem był lepszy, ale co ja się tam znam... Dobrze chociaż, że "Władca Pierścieni" (taki mały kameralny filmik o jakichś tam pierścionkach) nie przemknął przez galę bez echa! (..) A co tam, panie, słychać w tematyce DVD?! Muszę przyznać, że powoli nawet nasze rodzime produkcje zaczynają wychodzić w przyzwoitych edycjach! Niech w tym miesiącu za przykład posłużą "Stacja" i "Poranek Kojota". A już niebawem na lśniącej płytce ma się ukazać "Pod Dostępu" - film wprawdzie bez rewelacji, ale otwierająca go scena robi wrażenie.. Zresztą, patrząc na konkurencyjne oferty, stwierdzam że to naprawdę porządny kąsek kina akcji. Polecam więc już dziś. Po taki np. "A.I. Sztuczna inteligencja" w ogóle do mnie nie trafił - zastanawiam się, czy gdyby usunąć nazwiska Kubricka i Spielberga z tej produkcji to nadal byłaby aż tak wychwalana? W każdym razie ja się zawiodłem (..) To chyba tyle - wiosna, słońce pali, trawa piszczy, ptaki rosną... Czas wyjść z domu! A jak wyjść, to do kina - "Helikopter..." czeka, a i "Dzień Próby" warto zobaczyć. Kiedy do nas dotrze film "Resident Evil"?! □

DOLBY PRO LOGIC II

Wiele z Was wysłało do mnie pytanie dotyczące nowości w kinie domowym - system dźwięku Dolby Pro Logic II. Hmm, coś podobnie brzmiącego już kiedyś było, pamiętacie?

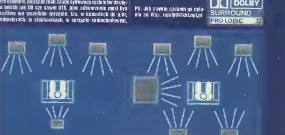
Postęp jaki dokonał się w ostatnich latach w dziedzinie sposobów dystrybucji, szybki wzrost jakości dostarczanego użytkownikowi sygnału oraz gwałtowny rozwój technologiczny domowego sprzętu audio, pozwalają formatowi Dolby Surround Pro Logic II ustanowić nową poprzeczkę w jakości dekodowania analogowego systemu przestrzennego. Na nowo ożywi się cała masa już istniejących programów zrealizowanych w Dolby Surround, a ogromna ilość realizacji stereofonicznych może być odkrywana od nowa.

Dolby Pro Logic to analogowy zapis dźwięku przestrzennego. Składa się z 4 kanałów, których dane potrzebne do uzyskania efektu kinowego zapisane są w dwóch kanałach, a więc wystarczy jakiekolwiek źródło stereofoniczne, aby cieszyć się dźwiękiem otaczającym. Doskonałym przykładem są płyty CD, taśmy magnetofonowe, kasety wideo, bądź nadawane przez różne stacje telewizyjne filmy w Dolby Surround, np. "Rodzina Soprano" na TVN lub część filmów emitowanych na platformie Cyfra+. Dźwięk dostarczany przez nadawców do oglądającego jest stereofoniczny, dopiero procesor we wzmacniaczu "rozkłada" go na cztery kanały: lewy i prawy przedni, kanał centralny i monofoniczny kanał tylny. W systemie Dolby Pro Logic, opracowanym w latach osiemdziesiątych, kanał tylny został potraktowany po macoszemu. Zostało obniżone jego pasmo przenoszenia - obcięto tony wysokie, a zazwyczaj w celu polepszenia efektu przestrzennego monofoniczny sygnał producenci sprzętu rozdzielali na dwie kolumny o niższej niż w kanałach przednich mocy. Po tylu latach wysłużony Dolby Pro Logic doczekał się godnego następcy: formatu Dolby Pro Logic II.

Pro Logic II, wymyślony przez firmę Dolby Laboratories, daje wielokanałowy dźwięk z każdego źródła stereo, parametrami zbliżony do cyfrowego formatu Dolby Digital. Dlaczego inwestowano w analogowy system, a nie rozwijano - na przykład - Dolby Digital czy DTS? Otóż, cały czas najbardziej rozpowszechnionym formatem zapisu jest dźwięk stereo. Lecz jeśli analogowy system dźwięku przestrzennego powstający w XXI wieku ma być konkurencją dla Systemu Dolby Digital, musi spełnić szereg wyzwań: zgodność z większością dostępnych na rynku programów filmowych i muzycznych, musi podnieść jakość odtwarzania na tyle wysoko, by nie zawieść oczekiwań klientów, którzy poznali zalety cyfrowych systemów dźwięku takich jak DD czy nawet DTS, jego odtworzenie musi być możliwe we wszelkim sprzęcie, tzn. w konsolach do gier, komputerach, w słuchawkach, w sprzęcie samochodowym, no i oczywiście w kinie domowym. No i musi być na tyle tani, aby miało sens stosowanie go w sprzęcie analogowym i posiadającym systemy cyfrowe dźwięku przestrzennego. Ostatnia ważna rzecz: musi być bardzo łatwy w obsłudze.
Dekoder DOLBY PRO LOGIC II spełnia te wymagania. Bez zmian wymagających od producentów i nadawców dużych nakładów, przy wykorzystaniu istniejących nośników i - co najważniejsze - przy dużo niższych dla użytkownika kosztach można uzyskać bardzo dobry efekt przestrzenny. Pro Logic II charakteryzuje się bardzo dobrą separacją, czyli rozdzieleniem kanałów. Jest to bardzo istotne ponieważ tak jak w Dolby Digital, w systemie DPLII mamy 5 kanałów plus opcjonalny głośnik basowy. Zmieniono również system dekodowania dźwięku. W Dolby Pro Logic dla uzyskania lepszego efektu procesor syntetycznie "wzbogacał" dźwięk, co czasami kończyło się jego zniekształceniami i nienaturalnością. Wydłużone echo, dźwięk jak "ze studni", przesadzone tony niskie - to pierwsze objawy "nadgorliwości" procesora efektowego. W Pro Logic drugiej generacji nastąpiło całkowite odejście od obróbki dźwięku. Każdy kanał przekazywany jest dokładnie tak, jak życzy sobie tego realizator, a jakość pola otoczeniowego, słyszalność detali wzbogacona o nowy wymiar głębi, wyśmienita kierunkowość oraz naturalność brzmienia są bardzo wysokie. Wszystkie procesory Pro Logic II mają wbudowany tryb filmowy - Movie - opracowany specjalnie dla filmów nadawanych w systemie Dolby Surround. Znakomity efekt występuje także przy użyciu tego trybu z dźwiękiem z konsoli do gier czy komputera. Tryb ten jakością i brzmieniem jest bardzo zbliżony do Dolby Digital. Ale największą innowacją jest tryb Music - zalecany do wykorzystania przy słuchaniu muzyki z radia, płyty CD. Daje on nam możliwość słuchania np. stacji radiowych w formacie wielokanałowym! Czyli jadąc samochodem można poczuć się jak na sali koncertowej czy w katowickim Spodku.

Coraz liczniejsza rzesza miłośników formatów wielokanałowych, przekonanych o zaletach przestrzennego odtwarzania dźwięku, pragnie aby również dwukanałowy materiał źródłowy, a w szczególności muzyka, mógł być odtworzony z wykorzystaniem najnowszych technik w dziedzinie dźwięku "surround". Te wymagania rozciągają się nie tylko na systemy kina domowego, ale także na sprzęt "caraudio", gry komputerowe, a nawet słuchawki. Format Dolby Pro Logic II został zaprojektowany z myślą o takim właśnie, bardzo szerokim zastosowaniu. Myślę, że każdy z Was nabierze teraz ochoty na odsłuch tego nowego formatu, a więc biegiem do salonów i męczcie sprzedawców!!! □ [gaelb]

PS: Jak zwykle czekam na pytania od Was. rafal99@kki.net.pl



dystrybutor: Best Film
reżyseria: Olaf Lubaszenko
występują: Maciej Stuhr, Michał Milowicz, Karolina Rosińska,
gatunek: komedia
dźwięk: Dolby Digital

PORANEK KOJOTA

Dla odmiany trochę "naszego" kina. Gangsterskiego oczywiście - a jakże mogłoby być inaczej. I od razu mówię - "Poranek Kojota" nie ma nic wspólnego z obrazem inteligentnym, zaskakującym i świeżym. Ale kto na to liczył?! Ważne, że jest śmiesznie, miejscami nawet bardzo. Trzeba się tylko wyluzować, jak mawiał Laska z "Chłopaki nie płaczą". Nie bez przyczyny przywołuję tę właśnie komedię Olafa Lubaszenki, bowiem i teraz koło pojechał po podobnych klimatach, tworząc historię (uwaga, nieco naciągam fakty! - o dalszych losach występujących tam bohaterów. Mamy więc młodego Stuhra w roli rysownika komiksów, który, jak zwykle dziwnym zbiegiem okoliczności wplątuje się mafijne porachunki, mamy świetnego Michała Milowicza jako amanta-cwaniaczka, któremu wszystko wychodzi na opak, jest Huk jako bezwzględny biznesmen, w całkiem zabawnych epizodach pojawiają się też Niemczyk, Fridman czy Józefowicz. Kilka scen napisano naprawdę wporzo (duet brzdąc cwaniaczek i dresiarz z wadą wzroku jest nie do pobicia), zdjęcia wypadają nad wyraz ostro, a do tego materiały bonusowe, jak na polską produkcję, prezentują się profesjonalnie. Warto zwrócić uwagę choćby na dokument zartobliwie przedstawiający powstanie całego filmu. Nieźle ☐ [myq]

Dodatki: wybór scen, opis obsady, dokument o kulisach produkcji, o reżyserze, komentarz scenarzysty, zwiastun kinowy, "pół żartem, pół serio o filmie"

7

dystrybutor: Warner Bros. Poland
reżyseria: Rob Cohen
występują: Vin Diesel, Michelle Rodriguez, Paul Walker, Tom Somerset
gatunek: akcja
dźwięk: Dolby Digital 5.1

SZYBCY I WŚCIEKLI / THE FAST AND THE FURIOUS

Fury śmigające po ulicach miast, potężne silniki, adrenalina, gruba kasa i usytuowanie poza prawem przeprowadzanych w ten sposób wyścigów - temat bardzo dynamiczny, akurat na film akcji. I rzeczywiście "Szybcy i Wściekli" to kino spod znaku potężnych, lśniących samochodów, gorących kobiet, dzikich imprez i gangsterskich powikłań. Szkoda tylko, że poza kilkoma efektownymi prezentacjami ryczących wozów w akcji i średnimi strzelaninami, nie ma tu nic więcej. Aktorzy (poza znanym z "Pitch Black" Dieselem, mamy tu same nowe twarze) jakoś nieszczególnie odnajdują się w swoich rolach, zaś scenarzysta wali schematami, właściwie gubiąc się pod koniec... O co chodzi?! Pokazujemy widzom film o nielegalnych wyścigach z sekwencjami pojedynków na szosie, przy których te z "60 Sekund" to majstersztyk skomplikowania i złożoności?! Przecież tu się prawie nic nie dzieje! Dobrze chociaż, że na koniec zdecydowano się wrzucić wątek kryminalny, bo byłoby słabo. Całość ratują naprawdę dobrze przygotowane dodatki - jest w czym wybierać! Dokument prasowy o realnych, nielegalnych wyścigach, możliwość obejrzenia scen kaskaderskich z różnych kątów, teledyski... Edycja DVD ewidentnie ratuje się tymi materiałami! Te tyle.☐ [myq]

Dodatki: reportaż z planu, komentarz reżysera, artykuł prasowy, sceny niewykorzystane, sekwencje kaskaderskie z opcją zmiany kąta obserwacji, efekty specjalne, teledyski, scenopis obrazkowy, informacje o zmaganiach z cenzurą, zwiastun, informacje o realizacji, opcje DVD-ROM, sylwetki twórców

6

Dystrybutor: Warner Bros. Poland
Reżyseria: Guy Ritchie
Występują: Jason Flemyng, Dennis Farina, Vinnie Jones, Sting
Gatunek: czarna komedia
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

PORACHUNKI / LOCK, STOCK AND TWO SMOKING BARRELS

Oto przykład rewelacyjnych wręcz właściwości polskiego języka - jednym wyrazem zastępujemy tak długi i skomplikowany angielski tytuł! Fantastyczne są zdolności naszych tłumaczy! Tak czy siak, "Porachunki" to naprawdę dobrze zrobiona, ciekawa, czarna komedia. Guy Ritchie przed świetnym "Przekrętem" nakręcił właśnie ten film i chociażby z tego powodu warto go obejrzeć. Bardzo podobny klimat, prawie ta sama obsada, ostry język, pomysły, ujęcia, tonacje kolorów... Historia bynajmniej nie jest prosta, dzieli się na kilka wątków, które pod koniec oczywiście wzajemnie się przeplatają. Koleżkowie przegrali w karty gigantyczną kwotę (pół miliona funtów!) i mają tydzień na jej zwrócenie. Później będą tracić po kolei palce, a tego bardzo nie chcą. Postanawiają zatem przejąć kasę plantatorów trawy (chłopaki mają fajnie), wiedząc, że pewien gang szykuje na nich napad... Nikt z nich jednak nie zdaje sobie sprawy, do kogo naprawdę należą pieniądze mało rozgarniętych dealerów... Sporo się dzieje, oj sporo! Dynamicznie poprowadzona fabuła, efektowne ujęcia (babka waląca z wielkiego karabinu daje czadu!), ten akcent, te bandyckie mordy (jest w filmie kilku fest zakapiorów, ze świetnym Vinnie Jonesem na czele), ten klimat! Szkoda tylko, że praktycznie nie ma tu dodatkowych materiałów - tą stratę trzeba więc sobie zrekompensować samym, bardzo dobrym obrazem ☐ [myq]

Dodatki: dwa zwiastuny kinowe

8

dystrybutor: Warner Bros. Poland
reżyseria: Steven Spielberg
występują: Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'Connor
gatunek: s-f
dźwięk: Dolby Digital 5.1

A.I. SZTUCZNA INTELIGENCJA / A.I ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Reżyser niezwykle utalentowany, Stanley Kubrick, stworzył scenariusz, którego jednak, niestety nie dokończył. Zmarł. Inny reżyser, równie niezwykły - Steven Spielberg, dostał szansę nakręcenia na jego podstawie filmu... I co z tej, niemal mistycznie zapowiadającej się historii, wyszło? Dziwny obraz. Przynajmniej dla mnie. Fakt, efekty robią wrażenie (choć nie wszystkie - rajd na motorach i cyrkowa arena wyglądają jak wyjęte z filmów klasy "B"), wizyta w zalanym i zniszczonym Nowym Jorku zapiera dech, mieniąca się kolorami metropolia uciech ma swój klimat, ale... Zawodzi reżyseria! Zdumiewające - w końcu wiadomo kto za nią stoi! Film ma przydługie ujęcia (momentami można ziewnąć), powoli się rozwija, a kiedy już to zrobi, atakuje kiczem, wyolbrzymioną dramaturgią i infantylnością... To bajka, do tego tandetna, tyle że ubrana w opakowanie jak dla dorosłego widza. Zawiodłem się, i to srogo - dobrze chociaż, że na tym tle błyszczą kreacje aktorów (Jude Law gra w świetny sposób, Haley też daje sobie radę), a i edycję DVD przygotowano profesjonalnie. Warto posłuchać wypowiedzi o trudnościach technicznych we wcielaniu się w role robotów, komentarza reżysera, czy też udać się na wycieczkę do studia ILM. Ocena za dodatki leci w górę. I to tyle. Szkoda, że Kubrick nie zdążył zrealizować tego projektu. ☐ [myq]

Dodatki: reportaż zza kulis, zwiastuny, sceny niewykorzystane, wywiady z aktorami, galeria zdjęć, film dokumentalny o efektach specjalnych, wywiady ze Stevenem Spielbergiem, Rickiem Carterem (producent), Bobem Ringwoodem (kostiumy), reportaż o robotach

7-

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:

WROCŁAW

NEWS

W Stanach do kin wszedł właśnie "The Panic Room" - nowy film twórcy "Gry", "Siedem" i fantastycznego "Fight Club". Opinie widzów są mieszane: mroczny, zagadkowy klimat jest, ale ponoć film ma kłopoty z jego utrzymaniem. Ocenimy sami, gdy obraz dotrze do naszych granic. Tymczasem warto zainteresować się ciekawostką - część zdjęć nakręcono z Kim Basinger, ale gdy ta złapała poważną kontuzję, zastąpiła ją J. Foster. Ponoć na szykowanej powoli edycji DVD będzie można porównać grę aktorską obu pań w tych samych scenach. Byłoby ciekawie. [myq]

W chwili gdy czytasz te słowa, na naszym rynku powinien znaleźć się już "Park Jurajski 3"... Film kilka momentów ma nawet całkiem, całkiem (atak pterodaktyli, walka tyranozaura z jego jeszcze większym kolegą), ale ogólnie zawodzi. Zdecydowanie pusty nabijacz kasy. Oglądnąć i zapomnieć. Spielberg niewiele miał z tym wspólnego. [myq]

Rewelacyjne "Memento" w reżyserii Christophera Nolana koniec końców na DVD zostanie wydane w maju (oficjalnie chodzi o Stany). Wytwórnia Columbia TriStar szczypnęła się tu uwagą na dwupłytową edycję filmu! Póki co nie podano konkretów, co miałoby się znaleźć wśród tak rozszerzonych dodatków. Ciekawe... Aha! Za scenariusz "Memento" nominowano do Oscara, ale nagrody nie przyznano! Wielki błąd, naprawdę wielki! [myq]

I znów o "Władcy Pierścieni"... w końcu zdobył tyle Oscarów. Otóż w chwili obecnej ekipa produkcyjna z reżyserem na czele jest w połowie prac wprowadzania poprawek i obrabiania materiału filmowego, który złoży się na drugą część trylogii. Peter Jackson jednocześnie selekcjonuje materiały z "Drużyny Pierścienia", aby stworzyć wypasione specjalne wydanie DVD tego filmu. W Stanach ma się ono ukazać po tegorocznych wakacjach. Tym to dobrze! [myq]

W naszych wypożyczalniach można już dostać takie edycje DVD jak "Dogma" (lekko obrazoburcza komedyjka z dogmatów chrześcijaństwa - bez rewelacji, ale można obejrzeć), "Cast Away" (Tom Hanks w roli rozbitka na bezludnej wyspie - świetnie się ogląda, ale tylko raz, ponowny bywa męczący), "Replikant" (Van Damme schodzi na psy - chyba już definitywnie), "Sezon" (całkiem dobre polskie kino - bez "młodych wilków", ale za to z Zamachowskim i Lindą) [myq]

Rozwiązanie konkursu "Final Fantasy: The Spirits Within", w dziale Listy.

Pila

Witam ponownie! Przeglądając magazyny gocalowe można zauważyć, że w światku blaszakowców panuje aktualnie sezon ogórkowy. Na szczęście rządzący się własnymi prawami rynek konsolowy jest na tyle duży, że dobrych gier nie brakuje, niezależnie od pory roku. Zapraszam do lektury! [KiLo]

KIESZONKOWIEC 09

Kącik GBA

bylur@wp.pl

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSÓW'

W chwili gdy czytacie te słowa, na europejskim rynku powinien być już dostępny czarny GBA. Jet Black, bo tako jest jego oficjalna nazwa, nie różni się niczym od poprzednich wersji, a jego debiut jest związany z wprowadzeniem na rynek europejski czarnego GameCube'a. [KiLu]

Pamiętacie, jak kilka miesięcy temu pisaliśmy o człowieku, który opracował system podświetlenia ekranu GBA? Po wielu miesiącach pracy i poszukiwań dostawcy odpowiednich podzespołów, gotowy produkt już 10 maja stanie się dostępny dla każdego komu przeszkadza ciemny wyświetlacz "adwansa" (na razie tylko w USA). Montaż kosztującego ok. 150 zł Afterburnera wymaga, niestety, ingerencji do wnętrza konsoli (co samo w sobie stanowi problem, gdyż w zestawie nie wchodzi odpowiedni wkrętak), a także wycięcia kawałka plastiku i przylutowania paru przewodów. Mimo wszystko gra jest warta świeczki, gdyż efekt końcowy jest więcej niż zadowalający - popatrzcie tylko na zdjęcie! [KiLu]

Dobra wiadomość dla wielbicieli SQUARESOFTu - po latach przerwy "Kwadratowi" znów będą pisać gry na konsole wielkiego "N"! Nieoficjalnie wiadomo, że jedną z pierwszych pozycji ma być oparta na serialu anime pod tym samym tytułem FINAL FANTASY UNLIMITED. W grze wcielimy się w Ai i Yuu, których rodzice zaginęli w innym świecie chcąc poznać tajemnicę przyzywającego dziwne stwory obelisku. Akitoshi Kawazu, szef należącego do Square Game Designer Studios przyznał, że prace nad grą trwają od października ubiegłego roku, nie potrafił jednak określić, kiedy zostaną ukończone (nieoficjalnie mówi się o końcu roku). FFU pojawi się też na GC. [KiLu]

Włoska firma RAYLIGHT STUDIOS (www.raylight.it) przynajmniej częściowo ujarzmiła potencjał drzemiący w GBA tworząc zaawansowany engine graficzny "Blue Roses". Potrafi on wygenerować ok. 3 tys. polygonów/s. przy wykorzystaniu takich efektów jak teksturowanie, animacja szkieletowa, mgła, przezroczystość, efekty świetlne i wiele innych. Powyższy screen to tylko próbka pokazująca jego możliwości. Prężna firma aktualnie pracuje też nad kilkoma świetnie zapowiadającymi się grami, m.in. space-simem pt. STAR GIANTS i powstającą pod skrzydłami Cinemaware konwersją amigowych WINGS. [KiLu]

Inną nieźle zapowiadającą się produkcją RAYLIGHT jest GBRALLY ADVANCE - sequel wydanego onegdaj na GBC tytułu. Znajdziemy w nim kilka trybów zabawy, osiem aut (plus bonusowe) z wizualizacją uszkodzeń i czterdzieści dwie trasy pełne pagórków rozmieszczone wśród 14 scenerii. Niestety, data premiery - podobnie jak wydawca - nie została jeszcze ustalona. [KiLu]

Japoński Weekly Famitsu opublikował pierwsze informacje na temat najnowszej odsłony serii Pokemon. Znajdziemy w niej 100 zupełnie nowych (m.in. Bulbeel, Samano i Yamawaru), a także 251 znanych już Pokemonów: 151 z serii Red/Blue/Yellow i 100 z edycji Gold/Silver/Crystal. Na pierwszych screenach gra, której nazwa nie jest jeszcze znana, nie wygląda zbyt zachęcająco i na dobrą sprawę nie różni się od ośmiobitowych poprzedniczek, jednakże do premiery pozostało dużo czasu i wiele może się jeszcze zmienić. [KiLu]

To było do przewidzenia - gra na podstawie dzieła Tolkiena pojawi się także na GBA. Będzie to klasyczny konsolowy RPG obejmujący wydarzeniami cały pierwszy i połowę drugiego tomu trylogii. Gra pojawi się dopiero w trzecim kwartale 2002, jednak już teraz wiadomo, że będzie niezwykle bardzo rozbudowana (9 grywalnych postaci), długa i pełna łamigłówek, a poprawiony engine z ARMY MEN: GREEN ATTACK zapewni oprawę na poziomie niespotykanym dotychczas na przenośnych konsolach (khem...). Twórcą LORD OF THE RINGS: PART 1 jest brytyjskie POCKET STUDIOS. [KiLu]

Kto w dobie świetnego DOOMa, ECKS VS SEVER czy DARK ARENA chciałby grać w przestarzałego (1991) WOLFENSTEINa 3D? Wie to chyba tylko BAM! ENT., które na początku wakacji wypuści kieszonkową wersję tego klasycznego ojca do bólu shootera. Odnoszę jednak wrażenie, że zaledwie cztery bronie i ekstremalnie proste, pozbawione podłóg i sufitów, jednopoziomowe korytarze przepełnione rozpikselowanymi nazistami to trochę za mało, aby przykuć uwagę współczesnego Gracza (nie zapominaj o old-boyach! - kor.). Sytuację mógłby uratować tryb Multiplayer, lecz tego zabraknie. [KiLu]

Z OSTATNIEJ CHWILI: Na GBA trafi też Final Fantasy Tactics! Gra pojawi się w Japonii zimą i będzie zawierać kilka bardzo przydatnych w przenośnej konsolce opcji, m.in. save w dowolnej chwili. [KiLu]

64
14/42
CRASH BANDICOOT
XS

Małe jest piękne!

"Zdrajca!" - zaklął w duchu Kutaragi, patrząc na niedoszłą maskotkę swojej konsoli wesoło baraszkującą na ekranie systemu konkurencji. Miał ku temu powody, gdyż CRASH na GBA jest taki, jaki być powinien. Przejście w drugi wymiar odbyło się bez bólu, gra wygląda, brzmi i smakuje równie dobrze, jak na PlayStation, stając się zarazem jednym z trzech najlepszych 'adwensowych' platformerów. O co chodzi? Dr Neo Cortex tym razem postanowił zadziałać na znacznie mniejszą skalę - mniejszą zupełnie dosłownie, gdyż za sprawą jego wynalazku ziemia skurczyła się do rozmiarów grejpfruta. Na szczęście zmniejszenie planety i konsolki nie pociągają za sobą grywalności, która stoi na tym samym, najwyższym poziomie. CB XS stanowi mieszankę łączącą w sobie najlepsze elementy poprzednich części: menu wyboru planszy, niektóre scenerie i zadania (m.in. latanie w przestworzach i nurkowanie, bardzo wymagające 'czasówki'), czy wreszcie ruchy naszego bohatera pochodzą z "trójki", z kolei zrealizowany w pseudo-3D motyw ucieczki przed wielkim niedźwiedziem to scena z drugiej części 'jabłkokrada'. Co ważne, w tym przypadku odtwórczość nie jest wadą. Wręcz przeciwnie, CB XS to udana produkcja, którą każdy wielbiciel dobrych platformówek powinien mieć w swojej kolekcji. ☐ [KiLu]

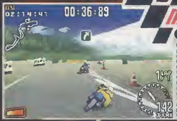
GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
VICARIOUS VISIONS PLATFORMER
9 9 9
9
PERYFERIA LINK

SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2

Przetykania ciąg dalszy...

SUPER MARIO ADVANCE, czyli konwersja NES-owego SM Bros. 2, był jednym z pierwszych tytułów na GBA. Bardzo pochlebne opinie Graczy sprawiły, że NINTENDO postanowiło przenieść na 'adwensa' kolejną, czwartą grę z tej serii, pierwotnie wydaną na 16-bitowego SNES-a. Efekt końcowy jest więcej niż zadowalający - otrzymaliśmy bardzo dobrą konwersję jednego z najlepszych platformerów w historii, w dodatku wzbogaconą o kilka nowości; na przykład możliwość gry Luigim, tj. chudym i bardzo skocznym bratem naszego bohatera. Inne zmiany są raczej kosmetyczne i polegają m.in. na dodaniu ekranu statusu pokazującego nasze postępy, czy też nieco poprawionej warstwie audio. O grywalności mogę powiedzieć jedno: REWELACJA! Nasz hydraulik bla-

Piła



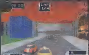
W rytmie rocko

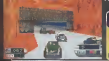
Ostatnimi czasy bardzo modne stało się zmuszanie GBA do robienia rzeczy, o których nawet nie śniło się jego twórcom - polygony, trójwymiarowe engine'y, bump-mapping, voxele i inne cuda... Wbrew panującym tendencjom, THQ zaserwowało nam grę wykonaną w tej samej technologii, co stareńki (1985) "Hang-On" czy amigowy "Lotus". Dzięki stosunkowo prostej, choć mającej swój urok, oprawie gra jest niezwykle płynna, a szybkość dosłownie urywa głowę. Cieszą smaczki w rodzaju zmiennych warunków atmosferycznych, agresywnych oponentów czy wykopionych licencji, do zabawy dodatkowo zachęca towarzyszący nam na każdym kroku melodyjny rock (ukłon w stronę Yu Suzukiego?) Przyczepić można się tylko do konieczności spisywania Passwordów . Mimo to muszę przyznać, że gra bardzo przypadła mi do gustu, jednak jako ze zastosowany w niej "silnik" odbiega od obowiązujących standardów, przed zakupem powinniście poprosić sprzedawcę o krótką prezentację □ [KILu]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
THQ WYŚCIGI
7 8 8 **7+**
muzyka dynamika
dźwięki kolizje
PERYFERIA:

Kartonem po Vegas

CRUIS'N VELOCITY przyciągnął moją uwagę ze względu na zastosowany engine. Pochodzi on bowiem z DARK ARENA, a więc gry z gatunku FPP. Pomysł wydaje się niezły... A jak sprawdza się to w praktyce? System jazdy to połączenie symulacji z arcade. Z arcade wzięto fizykę, dzięki czemu czujemy, że prowadzimy cegłę (o braku logiki w zachowaniu tej cegły nie wspomnę), z kolei z symulatorów pochodzi frustrująca konieczność jazdy jak po sznurku, co do łatwych czynności nie należy, szczególnie że nawet najlżejsze otarcie o ścianę kończy się zazwyczaj serią odbić i utratą prędkości, a co za tym idzie - szans na zwycięstwo. Warto tu wspomnieć o IQ oponentów. Stoi ono na bardzo wysokim poziomie, bestie są bardzo agresywne i zajeżdżają drogę przy każdej okazji, doprowadzając Gracza do szewskiej pasji, ale i motywując do dalszej zabawy. Niestety, jest to chyba jedyna zaleta tej pozycji, gdyż cała reszta jest co najwyżej średnie. I taką też ocenę wystawiam... Dodam jeszcze, że po kilku godzinach grywalność nieco wzrasta, jednak nie na tyle, bym mógł polecić Wam CV z czystym sumieniem. Lepiej poczekać do czerwca, kiedy to ukaże się rewolucyjne V-RALLY 3 □ [KILu]

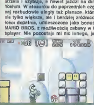




GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
MIDWAY WYŚCIGI
5 4 6 **4**
agresywni oponenci
system jazdy passwordy
PERYFERIA:

---

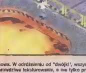
ga, skacze, po zebraniu odpowiedniego power-upa strzela i szybuje, a nawet jeździ na dinozaurze Yoshim. W stosunku do poprzednich części znacznej rozbudowie uległy też plansze, które teraz są nie tylko większe, ale i bardziej zróżnicowane. Całości dopełnia, umieszczone jako bonus, mini-gra MARIO BROS. z możliwością zabawy w trybie Multiplayer. Nie pozostaje mi nic innego, jak odesłać Was do sklepów. Wszak obok genialnego SONICa (...oraz WARIOLAND 4 i CRASHa) jest to najlepszy platformer na GBA □ [KILu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
NINTENDO PLATFORMA
8 8 9 **9**
nawet nie bylo
gdzie zimowe?!
PERYFERIA:

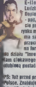
Tony powraca na "małe ekrany"

Druga część 'przygód' najsłynniejszego skejtera wszech czasów wywołała zachwyt wśród wszystkich niedowiarków możliwości przenośnego cudeńka NINTENDO. A dziś ekipa VICARIOUS VISIONS serwuje nam sequel - TONY HAWK'S PRO SKATER 3. Pierwszy kontakt z grą nie powoduje takiego szoku, jaki zapewniała "dwójka". Podobne opcje, podobny sposób zabawy, podobna grafika utrzymana w konwencji 2D/3D. Ale nie dajcie się zwieść... Przede wszystkim, jeszcze bardziej dopracowano engine, który praktycznie został napisany od nowa. W odróżnieniu od "dwójki", wszystkie obiekty 3D posiadają prawdziwe teksturowanie, a nie tylko prymitywny cell-shading. W trakcie rozgrywki poruszamy się po etapach znanych z wersji THPS3 wydanych na "większych braci". Tak więc przyjdzie nam odwiedzić m.in. odlewnię (The Foundry), klimatyczne Rio, Miasto Aniołów, nieprzyjemne przedmieście z dresami (Suburbia), czy też mocno zakręcony park w Tokio. Jako bonus przygotowano jedną trasę - wyłącznie na potrzeby handhelda. Podobnie jak postacie i przedmioty, 'ożywione' zostały również lokacje - od czasu do czasu buchnie nam gdzieś para, czy też dymek pyknie w oczko. To robi wrażenie. W stosunku do "dwójki", parki są naprawdę ogromnych rozmiarów, co najmniej dwukrotnie większe. Autorzy oddali do naszej dyspozycji 13 skejterów oraz doskonały tryb 'Create-a-Skater' (można zrobić nawet tatuaż!).



Największą nowinką THPS3 jest opcja Multiplayer umożliwiająca zabawę nawet czterem Graczom jednocześnie, z czterema wspaniałymi trybami gry w trakcie wieloosobowej rozgrywki, np. TAG (coś na wzór "berka"). Muzyka - nadal mamy mieszankę hardcore (szkoda, że nieco słabszej jakości niż cd.). Jakieś wady? Nadal największą bolączką jest izometryczne przedstawienie akcji (bohater jest przysłonięty, czasem trochę źle skojarzymy położenie obiektu, czasem niby grindujemy, ale nie tam gdzie chcemy ... i gleba gotowa) [akizo]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
VICARIOUS VISIONS SPORTOWA
9 8 8 **8+**
jeszcze lepszy THPS
Kolejny THPS
PERYFERIA:



E-Ilew!

Ludziskaaaa!!! CO SIĘ DZIEJE - NIE MAM ŻADNYCH PYTAŃ!!! Dopiero co głowę rozsadzały mi emocje związane z VF4, a tutaj - pac, TEKKEN 4 z nieba zleciał, przez co już niemalże całkowicie przestałem spać. A zerknijcie tylko poniżej, co się dzieje na rynku mordobić - czy oni wszyscy powariowali??? Myślą, że każdy ma sadystyczne skrzywienia do znęcania się nad wirtualnym przeciwnikiem? Ech... A! ZAPRASZAM GORĄCO WSZYSTKICH na forum PSX EXTREME - http://psxextreme.bmp.net.pl/forum/ , do działu "Inne" - na "Tekkenowe Forum Murzyna". Sprawdźcie, co się tam ciekawego dzieje !... ale zapomnijcie zagłosować w ankietach na ulubioną postać w TEKKENie!!! [Kali]

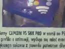
PS: Tuż przed premierą na PS2 pojawił się pierwszy automat TEKKEN 4 w Polsce. Znajduje się on w salonie "Vegas World" (ul. Jagiellońska, niedaleko "Dyskobola, Lidera i Undergroundu") w Szczecinie.

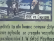
KĄCIK BIJATYK
ROUND 43
kali@psxextreme.pl

kontakt - e-mail: kali@psxaxtrame.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

OJ, DUŻO SIĘ DZIEJE NA RYNKU MORDOBIĆ!!!

Ostatnio na rynku mordobić dzieje się bardzo dużo, nawet jeżeli nie brać pod uwagę tego, że dopiero co miały miejsce premiery dwóch najbardziej wyczekiwanych na świecie mordobić, czyli VIRTUA FIGHTER 4 i TEKKEN 4. Świat dwuwymiarowych bijatyk wzbogaci się już dziewiątego maja o automatową wersję GUILTY GEAR XX. Do tego japoński gigant rynku bijatyk 2D - CAPCOM - ogłosił, że GameCube otrzyma swoją wersję CAPCOM VS SNK 2. Jak wiadomo, joypad NGC ma bardzo "nietradycyjnie" porozmieszczane przyciski i krzyżak, więc nie wiadomo, jak będzie się sprawdzał przy tego typu grze; na szczęście przy premierze tego tytułu wypuszczony zostanie też znakomicie prezentujący się i bardzo dobrze zapowiadający, widoczny na zdjęciu obok arcade stick, a prawdopodobnie także i specjalny joypad. Tymczasem inny tytuł sygnowany logiem tej firmy, CAPCOM VS SNK PRO w wersji na PSX, pomimo całkiem niezłej grafiki i animacji, wydaje się mieć marne szanse na odniesienie większego sukcesu z powodu potwornie długo trwających czasów dogrywania. Podobno po wygranej rundzie trzeba czekać 10 sekund, zanim na ekranie pojawi się następna postać, tyle samo też czasu upływa od momentu wybrania trybu "Arcade" do wyświetlenia planszy wyboru postaci. Mało tego, podobno też trzeba czekać aż 25 (!!!) sekund na rozpoczęcie walki po wybraniu groove i ludków tworzących drużynę. Uch...




SNK vs Capcom

To jednak to nie koniec newsów dotyczących bijatyk 2D... UWAGA, SNK ZMARTWYCHWSTAJE! PlayMore publicznie ogłosiła, że przejęła wszystkie dobra SNK (upewnione oficjalną datą tego wydarzenia - to było już 31 października!). W skład PlayMore/NeoGeo Group wchodzą teraz następujące firmy: Sun Amusement Co., Brezza Soft Co., Noise Factory Ltd., SNK NeoGeo America, SNK NeoGeo Hong Kong i SNK NeoGeo Korea. Dzięki temu będziemy mogli otrzymać kolejne części znanych, wspaniałych serii gier. Już latem KING OF FIGHTERS 2001 ukaże się w wersji na PC, a Dreamcast wkrótce zostanie obdarowany lepszą niż arcade perfect wersją KOF 2000, która będzie zawierać niedostępne na automatach plansze Alternate Strikerów. Trwają też prace nad trzema mordobiciami 2D na automaty (i NeoGeo): NEW POWER INSTINCT, RAGE OF THE DRAGON oraz KOF 2002 (w związku z tą częścią ogłoszono wśród Graczy ankietę, które z nieobecnych w KOF2001 postaci powinny powrócić, a które mają być usunięte). Dwa z ww. tytułów są z pewnością Wam znane, a RAGE OF THE DRAGONS, który ukaże się wiosną, będzie prawdopodobnie niczym innym, jak... nową częścią serii ART OF FIGHTING, bądź też DOUBLE DRAGON! Ciekawi też bardzo, czym okaże się zapowiedziany SNK VS CAPCOM (nie CvsS, lecz SvsC!) - czyżby zwykłym remake'iem znanego tytułu, czy też zupełnie oryginalną pozycją i alternatywną podejściem do tego specyficznego cross-overu? Nie wiadomo... Dawno nie było takiego ożywienia na froncie bijatyk 2D.

KOF 2001

Przenieśmy się jednak do trójwymiarowego świata. Shiva już nie raz żartował sobie odnośnie Xboxa i różnych upgrade'ów, dodatków itd. do gier i konsoli, które wymagałyby dodatkowych wydatków. No i proszę bardzo - oto w czerwcu pojawi się DOA3 Booster Disc, który będzie zawierał dodatkowe stroje dla postaci i filmiki (dla osób nie posiadających DOA3 będzie to tylko demo). Wprawdzie wersje japońska i europejska tej gry będą zawierać od początku wspomniane dodatki, a sama płytka będzie dokładana za darmo do amerykańskiego "Official XBox Magazine", to i tak warto odnotować ten fakt. Poza tym, ostatnio zrobiło się głośno o serii DOA z powodu mającej niedługo rozpocząć się... produkcji filmu "Dead or Alive"!!! Prawa nabył Mindfire Entertainment, który wprawdzie jeszcze nie ogłosił, kto wystąpi i kto będzie reżyserem, ale ustalił wstępną premierę na lato 2003 r. Miejmy tylko nadzieję, że występujące w filmie aktorki będą równie urodziwe co wojowniczki z DOA3, a także będą miały na sobie równie seksowne wdzianka ;) Oj, trzeba uszanować "Tomb Raidera" z ponętną Angeliną w roli Lary, już niedługo wejdzie na ekrany kin "Resident Evil" (Milla Jovovitch & Michelle Rodriguez - ta para jest też z pewnością obiektem fantazji wielu mężczyzn), w kolejce stoi "State of Emergency", "Tekken" i "DoA". Nic, tylko wypatrywać kolejnych filmowych adaptacji słynnych gier. Jak jeszcze będą nadal występowni w nich tak urocze niewiasty, to nie mam pytań.

Równie zaskakującą wiadomością okazało się zapowiedzenie na targach Sega Game Jam 2 nowej gry z serii VIRTUA FIGHTER na GameCube. Wbrew oczywistym skojarzeniom, gra nie będzie bijatyką!!! Określana na razie jako "Virtua Fighter 10th Anniversary Special Project" czy też "Virtua Fighter Quest", gra ma łączyć w sobie gatunki action/adventure i RPG (HA! Wszak kilka lat temu świat obiegły plotki o produkcji "Virtua Fighter RPG"!!!), prezentowana trakującą fabułę. Pomimo wcześniejszej wypowiedzi Tetsu Kayamo (COO w SEGA), w której wskazano na VF KIDS zamiast VF4 jako grę najbardziej pasującą z całej serii VF do wypuszczenia na rynek NGC, "Virtua Fighter Quest" (premiera gdzieś w 2003 r.) nie będzie grą przeznaczoną dla dzieci, lecz Graczy w różnym wieku, nawet dorosłych. I jak powiedział w trakcie publicznej wypowiedzi Yu Suzuki: "(...) Planujemy umieścić w grze elementy gry adventure i RPG. Zamierzamy umieścić wszystkie postacie z serii (...) i bazując na trzymanych przeze mnie dokumentach, mogę teraz powiedzieć, że przycisk A służy do kopnięcia, a w grze jest pasek energii." Oprócz informacji dotyczących "Virtua Fighter Quest", wspomniany już Tetsu Kayamo udzielił kilku informacji dotyczących planów SEGA w kwestii rynku automatów. Powiedział m.in. o tym, że pomimo większej ilości gier przeznaczonych na automat oparty o płytę Xboxa niż na automat oparty o słabszą płytę Triforce Nintendo, to i tak Xbox nie jest dla SEGI podstawowym automatowym hardware. Ciekawą informacją jest też to, iż Tetsu Kayamo pragnie VIRTUA FIGHTER (4) w wersji online, co pokrywa się z życzeniami Yu Suzuki i AM2 (i moimi). DAJCIE NAM VF4 ON LINE!!!

NARESZCIE JAKIŚ TURNIEJ!!!

Tak! Wiele osób już nie mogło wytrzymać tej posuchy w kwestii kiedyś tak częstych i popularnych turniejów w TEKKENa. I wreszcie ten zastój został przełamany! Oto bowiem odbędzie się turniej, który można też potraktować jako zlot Graczy z różnych części Polski.

W CO GRAMY? **TEKKEN TAG TOURNAMENT (NTSC)**
KIEDY? **4.05 2002 r.**
GDZIE? **W centrum Łodzi**, a dokładnie w znajdującym się na skrzyżowaniu ulic Piłsudskiego i Kilińskiego **markecie "Billa"**, na pierwszym piętrze przy pizzerii
ZA ILE? **Wpisowe w wysokości 5 zł.**
CO MOŻNA ZGARNĄĆ? **Konsole, akcesoria, prenumeraty PSX EXTREME - patronat nad imprezą mają Empik, Radio Eska, Express i PSX EXTREME**
ZAPISY **pod numerem 0606 988 383**

UWAGA: liczba osób mogących przystąpić do turnieju jest ograniczona do 200. Możliwe są też rozgrywki lub mini-turnieje w ISS PRO EVOLUTION, VIRTUA FIGHTER 4 i TEKKEN 4 (!!!). Z pewnością będzie młócka!

TEKKEN

Postanowiłem, że w każdym numerze MUSI się znaleźć co najmniej jeden [illegible] juggle, choćby mały [illegible] w mojej [illegible]. W tym miesiącu [illegible], ale [illegible] "Tru Ogun"!

Zagranie do TTT [illegible] Sławek Kudeł. Hard [illegible] NIGHTMARE!

Kazuya: WGF, 1, 1, 1, 1, 1, WGF (10 gro)
Kazuya: [illegible], WGF, WGF, WGF (10 gro)

[illegible] do TK3 - [illegible] [illegible] TK4!]

Bryan: 1+2, 1, 1, 1, 1, 1, 1 (10 gro)
[illegible]: WGF, 1, 1, 1, 1, 1, WGF (10 gro)

TELEXTREME

Zgodnie z zapowiedzią, nadrabiamy zaległy konkurs, który nie został rozwiązany, gdyż "za herc[illegible]no" mi telefon. Jednocześnie też ogłaszam drugi, nowy konkurs i podaję do niego pytanie:

1. KTO TO JEST BANGOO I Z JAKIM MORDOBICIEM (MORDOBICIAMI) JEST ZWIĄZANY?

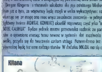
2. ILE ŁĄCZNIE POWSTAŁO GIER NALEŻĄCYCH DO SERII MORTAL KOMBAT? PODAJ WSZYSTKIE, PEŁNE TYTUŁY.

Zasady takie, jak zwykle. SMS-y i nagranie na skrzynce poczty głosowej nie są brane pod uwagę. Odpowiedzi można udzielać dnia **24.04.02 r.** pod numerem **0501 391 911** od godziny **21:00** (wcześniej nie odbieram, bądź też telefon będzie wyłączony). To są dwa konkursy, więc wystarczy znać odpowiedź na jedno pytanie. W obu konkursach wygrać mogą po trzy osoby, pierwsze, które się dodzwonią i udzielą poprawnej i pełnej odpowiedzi na któreś z pytań. Nagrodami są Memory Cardy. UWAGA: w trakcie połączenia można udzielić odpowiedzi tylko na jedno z pytań!

Piła

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Ani nowy TEKKEN 4 i VIRTUA FIGHTER 4, czy nawet SOUL CALIBUR 2 nie zdołają przyćmić najnowszą część z serii MORTAL KOMBAT. Serii, której licencja jest jedną z najbardziej dochodowych w historii gier komputerowych: przyniosła ona zysk ponad 1,5 miliarda dolarów (19 milionów sprzedanych gier, a także filmy, muzyka, zabawki itd.). Najnowsza część owej sagi z każdą ujawnioną przez producentów informacją zapowiada się coraz lepiej, choć gra już na wstępie zaprezentowała się niezmiernie interesująco! Niedawno udostępniona została wersja Director's Cut omawianego miesiąc temu trailera, w której ukazany jest pełny, wspaniale wyglądający kata Scorpiona, a nie tylko jego fragmenty. Opisane zostały jak na razie trzy plansze, na których będziemy walczyć. Acid Bath jest rezydencją Shang Tsunga, której okrągły dziedziniec otoczony jest fosą wypełnioną kwasem i stołami zdolnymi pluć tą substancją. Kuran Palace przedstawia okrągły ring otoczony lawą w sali tronowej Gora, a znajdujące się pod ziemią Lava Shrine wiąże się z nową postacią – Dragon Kingiem – i stanowiło inkubator dla jaja ostatniego Wielkiego Smoka. Wspominałem już o tym, że wojownicy będą mogli w walce wykorzystywać różne bronie. Tymczasem okazuje się, że mogą one mieć wręcz zasadnicze znaczenie – w jednym z wywiadów Ed Boon (główny twórca MORTAL KOMBAT) określił najnowszą część jako "niemalże identyczną jak SOUL CALIBUR". Będzie jednak można przeciwnika rozbroić za pomocą odpowiednich ciosów. O ujawnionej miesiąc temu nowości w systemie, dot. możliwości wyboru różnych stylów walki, przyda się do tworzenia custom strings. Potwierdzono też obecność staggerów, z pewnością będą też inne rodzaje stunów. W dodatku MK:DA ma się cechować bardzo dobrze odwzorowanym zachowaniem zawodników po otrzymanym ciosie, a sposób i dokładność odzwierciedlania skutków walki na postaciach (rany i siniaczenia, pot, krew) i ich strojach (będą się darły) określa się jako innowacyjny czy wręcz rewolucyjny. To wszystko ma być przedstawione z jeszcze większą wyrazistością, szczegółowo przedstawioną brutalnością i niezwykle naturalną animacją. Odpowiedzialny właśnie za animację postaci John Vogel potwierdził, że zachowania postaci odnosić się będą do ciosów i ruchów zarejestrowanych z wykorzystaniem Motion Capture, które zostanie zrealizowane przy udziale mistrzów sztuk walki i filmowych kaskaderów – wśród nich znajduje się znany dobrze z poprzednich części Carlos Pesina (Raiden).



W grze wystąpi minimum 15 różnych postaci, ich liczba najprawdopodobniej będzie wahać się w granicach 20 – 24. Znani są już też kolejni uczestnicy turnieju: podany miesiąc temu skład (Shang Tsung, Quan Chi, Scorpion, Raiden, Jax, Sonya, Reptile i Sub-Zero) wzbogacił się o kolejne, następujące osoby: Kitana, Cyrax, Blind Kenshi, Mavado, Drahmin i – jeżeli oprzeć się tylko na artworku wypuszczonym przez MIDWAY – wystąpi też Moloch. Czyli już teraz można wyszczególnić czterech zupełnie nowych chłopków, o których na razie niespecjalnie dużo można powiedzieć. Tylko tyle, że Blind Kenshi wygląda jak ninja bez maski i ma oczy zakryte czerwoną opaską, Mavado walczy w płaszczu, Drahmin jest Murzynem z jakąś plemienną maską na twarzy, a Moloch określany mianem "ONI-destroyer" to przygarbiona, długoręka, krępa bestia o niebiesko-szarym zabarwieniu skóry.

Na jednym z artworków przedstawiających Quan Chi widać, że czarownik posiada amulet, który był przedstawiony w filmiku końcowym tej postaci w MK4 oraz w MK MYTHOLOGIES SUB-ZERO. Wszystko więc wskazuje, że fabuła będzie zgodna z tym, co dotąd przedstawiły gry z serii MK, więc niemalże pewnym można być obecności w grze też Liu Kanga (może też Kung Lao?). Wiadomo też, że każda z postaci ma posiadać co najmniej dwa bardzo różniące się od siebie "stroje".

Z MK:DA wyrósł rywal mogący zagrozić pozycji czołowych mordobić. A! Bym zapomniał: oficjalnie potwierdzono już, że gra wyjdzie nie tylko na GameCube'a, Xboxa i Game Boy Advance, ale także na PlayStation 2. Co więcej, każda z wersji ma być unikalowa: prawdopodobnie będzie zawierać jakiś dodatek, który nie będzie obecny w innych wersjach MK:DA. Niestety, jak na razie nie wiadomo, czy odnosić się to będzie do trybów gry, ewentualnych dodatkowych postaci i plansz "nadążywe", czy też może do obecnych mini-gierek ("Test Your Might"... i tajemniczy na razie "Test Your Sight")? Za miesiąc będzie jeszcze więcej informacji!

Hejo! Po pierwsze, sorry za braki w ostatnim numerze. Przyczyny - cóż..., a najlepsze jest to, że moja sesja dalej trwa. Ooo, jak ja bardzo cierpię – pożałujcie mnie też trochę, bo jeszcze muszę zdać łacinę (magistra latina curva est, huehue). Poza tym pozbawiono mnie Dreama, wychodzą mi "ósemki" i ogólnie nie jest wesoło. Ale jako że zbieram pieniądze na wakacje, to muszę się udzielać (i to nie tylko tu, ale to na razie ściśle tajny "sepiops") (...). Z rzeczy bieżących – nadrabiamy zaległości: przed Wami konkursowy wyczyn Saba, który z różnych przyczyn idzie dopiero teraz. Ponadto, jak zwykle, trochę zagrań dla różnych zawodników. Temat CALIBURa wydaje się niewyczerpany, więc z pewnością znajdzie się tu jeszcze sporo materiałów, głównie autorstwa znanego duetu "Amer & Sab". Koleś jakiś czas temu wręcz zasypał mnie tekstami, więc zanim wykorzystam wszystko, wyjdzie SC2, hehe. A już niedługo ruszymy z DOA3, jako że wersja PAL już jest. Sweet!

[mutti]salw@polbox.com

SOUL CALIBUR

CERVANTES SURVIVE - by SAB

Cervantes to jeden z największych killerów występujących w SC. Jego arsenał zawiera niemalże zarówno ataki horyzontalne ("iksy"), jak i wertykalne ("igreki"), świetne "unbloki", dodatkową postawę, niczego sobie ring-outy czy zbierające z podłogi strzały itd. Taki to caliburowy Hahacha. W zasadzie jedyne, co można mu zarzucić, to raczej niskie block stuny i skromna liczba ciosów low. Najlepiej radzi sobie na średnim dystansie, jednak na początek przyjrzyjmy się bliżej ciosom przystosowanym do walki z bliska.

A~p
p+A
d/p+A
t+B
t+A~A
[WS] A,B [B]
A~B
FC,A+B
d+B
B~A
p+B+K

Cztery pierwsze to podstawa – odpowiednio szybkie, a po trafieniu na CH powodują różne ciekawe efekty. Po t+A~A na counter masz gwarantowany rzut w postaci rzutu z prawej strony, a to już naprawdę coś. Kolejny patent możesz wykonywać także podczas leżenia: zwiększa to szansę trafienia na counter, a wtedy drugi cios jest gwarantowany. A~B jest stosunkowo szybkie, podobnie zresztą jak FC,A+B. d+B ma niczego sobie zasięg i jest zabójczy dla nadużywających przeciwników, z kolei po B~A masz sporą szansę na posadzenie rzutu z przodu na CH, zaś z prawej strony. Ostatnia kombinacja zostawia Cię blisko przeciwnika, więc możesz zaryzykować wrzucenie czegoś na low, rzucić lub też zabezpieczyć customem. To tyle odnośnie walki z krótkiego dystansu. Pora teraz na ciosy, do których wykonywania potrzeba zaś więcej wolnej przestrzeni.

Pół dystans to zdecydowanie najlepsza odległość dla Cervantesa. I tak:

d/t+A
A+B,A_B
d/t+A+B
d/t+A~[B]
t,t+[A]+[B]
u+A+B
u/p+A+B
[Bw] u/p_d/p+A
t,t+A
B,B,B
p,p+B
t+B+K
[Bw] d_u_p+A+B
[Bw] u/t_d/t+B
[Bw] u_d+A,A_B
t+B
p+[B],B

d/t+A to jedna z lepszych poziomek tej postaci. Można ją opóźnić lub zapodać cancele, zmieniając jednocześnie wysokość ataku, choć dobry przeciwnik raczej nie da się tym zaskoczyć. Nie przesadzaj z używaniem A+B, gdyż jeśli pierwszy cios zostanie zablokowany, to bez względu czy zakończenie pójdzie dołem czy środkiem, drugi może zostać odbity lub sparowany. Po prostu spróbuj raz czy dwa i koniec. Kolejne trzy to unblockable, z czego szczególnie dobry jest t,t+[A]+[B]: szybki, silny i możesz po nim posadzić rzut z powietrza. d/t+A,[B] z kolei jest niezłe na wstających. u+A+B to chyba najważniejszy blokowalny cios Cervantesa. Zbiera z ziemi, zakłada niezły damage, po Spirit Charge staje się nieblokowalny, a na counterze wybija wysoko (znów B~d). u/p+A+B jest świetne z nieco większej odległości. Zadaje niezłe obrażenia i trafia leżących, będąc jednocześnie jedynym ze Spirit Charge unblockables. [Bw] u/p_d/p+A omija t+A, zbierając wstępującego przeciwnika, a zatem mogą okazać się przydatne. B,B,B to z kolei zdecydowanie najlepsze combo. Tak z powodu kilku możliwych zakończeń (dwa mid i low), jak i znakomitej możliwości cancelowania. p,p+B sprawuje się zarówno z pół-dystansu, jak i z bliska, ale tylko w tym drugim przypadku uzyskamy rzut (tzw. ring-outujący zresztą). t+B+K ma świetny zasięg i priorytet, a zadawane obrażenia są niesamowite jak na tak szybki cios. W przypadku trafienia możesz jeszcze dołożyć coś na dodatek (np. u+A+B). Jest to dość ryzykowne, ale jeśli wejdzie, koło może "zjeść" ponad połowę energii. W ogóle "teleport" jest bardzo dobry na postaci dysponujące dodatkowymi postawami, w których nie można blokować (np. Mitsurugi, Voldo). Kolejne dwa ataki też są niczego sobie – wkładają (jak na Cervantesa) mocne block stuny, a jednocześnie stanowią spore zagrożenie dla spójności molekularnej Greczu. Używaj do woli. Przydatne może okazać się również [Bw] u_d+A,A_B z racji wyboru zakończenia. Dwa ostatnie ataki służą do trzymania przeciwnika na dystans. Pierwszy sprawdza się wyśmienicie – atak poprzedzony jest niewielkim uskokiem do tyłu. Kolejny ma większy zasięg, a jeśli drugie B trafi z odpowiedniego dystansu, to można nawet uzyskać ring-out.

A propos ring-outów – tutaj także mamy niezłe pole do popisu:

d/t+B+K_[B]+[K], K~B, [Bw] u/t_d/t+K
A+G – wywalają do przodu
d/p+A~B – do tyłu
p,p+A, K~p – oraz w prawą
A~t – i lewą stronę.

Cervantes posiada także dodatkową postawę, z której może wyprowadzać parę niezłych zagrań. QCB A jest dość szybkim "anblokiem", jednak idzie na high. Ponadto możesz go odwołać i wyprowadzić np. rzut czy chociażby t+B+K. Dobry jest także QCB B – sam w sobie zadaje ładne obrażenia, a jakby tego było mało, możesz po nim rzucić z powietrza. Możesz przeplatać te ataki z QCB d+A,A, ale i tak staraj się ograniczać przebywanie w tej postawie – nie jest ona tak skuteczna jak chociażby [most] i [relic] Mitsurugiego.

Na koniec pozostaje jeszcze kwestia dobijania leżącego. Zdecydowanie najlepszym atakiem służącym do okładania jest u+A+B. Możesz także próbować "tradycyjnych" dobitek, jak np. d+B+K, jednak szansa trafienia jest raczej niska.

UPDATE - Amer & Sab

KILIK

u+G A, p,p+B – gwarancik

p+A+B – mimo średniej szybkości, to bardzo ważny cios tej postaci. Dobry po t+A+B, [Bw] u_d+B (na blok) oraz d+A. Poza oczywistymi walorami, jak chociażby pewnym trafieniem (mid), powinno kilku dodatkowych ataków. W przypadku zablokowania jesteś całkowicie bezpieczny, z brzegu ring-outuje, a jeśli po d+A przyzwyczaiłeś przeciwnika do rzutu, to wykonując p+A+B często wpadniesz mu na CH. Używać ostrożnie – przeciwnika lubiącym nadużywać [Bw], bo w razie chybienia rzucik w plecy/z boku masz jak w banku.

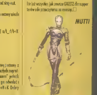
VOLDO

p,p+A, d+K – gwarancik
[DK] t+B,B – d+K – gwarancik
d/p+B+K_[B+K] d+B+K, [mantis crawl] K – super gwarant
[mantis crawl] p p K – można jedynie DR ...
p p+A+B+G – p+A+B+G – kolejny gwarant
p p+A+B K, d+A+B – całość często siada

IVY

d/p+B t+B~A,[B] – przepiękna akcja, wymagająca jednak nieco praktyki, dość ryzykowna. Mimo to warto próbować, bo obrażenia sięgają 160 punktów energii. Po wybiciu natychmiast wykonujemy t+B~A, które idzie na mid i zbiera leżących, a jeśli trafi "podwójnie" (zależy to od przytrzymania) odsuwa na bezpieczną odległość, uniemożliwiając mu jednocześnie odpowiedni dystans do "oddołka". Jeśli jednak po podbiciu przeciwnik wykona QR lub trafi tylko pierwszy z dwóch mid-ów – wykonaj zwykłą, blokowalną wersję B. Nawet jeśli koleś wyjedzie z jakimś atakiem, to atak raczej zadecyduje tu priorytet "igreka". Na i może być ring-out. Trochę zakręcone, ale bardzo skuteczne.
CH d/p+A, u+B+K – gwarant na rzut z powietrza
t+A (trafione na counter attack lub run i ...) d/t+B+K – gwarant
CH d/t+K d/t+B+K – gwarant

I to już wszystko. Jak zwykle GREETZ dla supperterów i do przeczytania za miesiąc. □



MUTTI

SEZON 26

Kącik SPORTOWY

shiva@psxextreme.pl

No i stało się: przegraliśmy z Japonią... Sam nie wiem, co było gorsze: oglądanie tegoż meczu, czy słuchanie duetu Borek&Janek. Ludzie, czy oni słyszeli kiedyś komentowane przez siebie spotkanie? Cóż, pozostaje tylko się cieszyć, że nie dotarłem na stadion w Łodzi by oglądać tę farsę w wersji 'live', gdzie rzucają petardami we własnego bramkarza i gdzie doping sprowadza się do krzyknięcia raz na dziesięć minut "RTS najlepszy jest". No comments. Małysz odebrał kryształową kulę, ja chciałem przede wszystkim pozdrowić "reprezentację polskich przedskoczków" - panowie, poniżej "setki" na mamucie, to wyczyn godny zawodnika z orzełkiem na piersi. No tak, ale przecież oni już zmęczeni sezonem (od konkursu w Zakopanym), boją się skakać po upadku kolegi i w ogóle Tajner jest najlepszym trenerem na świecie. Boją się skakać - czujecie motyw? Gość całe życie skacze na nartach, za to mu płacą (częściowo z naszych podatków), taką ma pracę i... boi się skakać. Rewelka. Uff, rozpędziłem się, gdzieś jednak trzeba o tym napisać, bo nie mogę już słuchać o "dobrych występach", "młodych, utalentowanych zawodnikach" i tym podobnych bzdurach Szpaka i Szaranowicza. (...) Zapraszam do lektury "Kącika...", zwłaszcza odsyłam do tekstu o Lidze ISS-a - długo to trwało, za co biję się w piersi i przepraszam zainteresowanych, ale ruszamy. Nie mogę się doczekać, będzie power! [shiva]

Kontakt: shiva@psxextreme.pl, 0606-133-893, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Mateusz "Roy" z Wałbrzycha (sprawa lokalu trochę nierealna), Anka z Siemianowic (a dasz radę? Jestem wymagający ;)), Pinki, Adam z Łodzi (przeczytaj wstęp :)), Gonzo, Lirojek, Kuba z Wrocławia (myślę że tak, jakby co - dzwoń), Mały, Antti z W-wy (włącz sobie koleżanko obsługę SMS-ów przez bramkę WWW, wtedy może odpiszę :)), Atol

LIGA ISS-A

Brak informacji o Lidze w poprzednim wydaniu "Kącika..." nie wziął się z niedopatrzenia "składu", mojej "inteligencji", czy też faktu ogólnego świętowania zdobycia dwóch olimpijskich krążków przez Adasia (BTW, Małysz kupuje w kiosku bilet tramwajowy, na co ekspedientka mówi: dwa złote. Małysz odpowiada: nie, jeden srebrny i jeden brązowy:), tylko po prostu sprawa lokalu, w którym zawody miały się odbyć, nie została jeszcze pomyślnie załatwiona. Koniec końców, postanowiliśmy dłużej nie zwlekać i podjęliśmy ze Ścierą decyzję, że zabawę przeprowadzimy ostatecznie w miejscu mocno klimatycznym i ciekawym. Gdzie? Na terenie Redakcji! Nie wyobrażam sobie nawet, co tam się będzie działo, ile osób zostanie wyrzuconych przez okno, ile ucieknie na widok Ściery, lub Gamera "klepnie" na dzień dobry. Jedno za to wiem na pewno - chyba będzie nieźle. Konkrety poniżej.

Zgodnie z tym, co pisałem wcześniej, najpierw przeprowadzić trzeba eliminacje do Ligi, z racji że chętnych jest kilkakrotnie więcej niż miejsc. Eliminacje zorganizuję na prostej i klarownej zasadzie: systemem pucharowym, tzn. każdy stoczy dwa (o ile z braku czasu nie ograniczymy się do jednego) spotkania (mecz i rewanż), a wygrany dwu meczu przechodzi dalej. I tak do wyłonienia najlepszych trzydziestu Graczy, bo tylu ostatecznie zawodników liczyć będzie Liga. Owa trzydziestka szczęśliwców spotykać się będzie później co 2-3 tygodnie (jakiś sensowny terminarz rozgrywek ustalimy na miejscu, podczas eliminacji), rozgrywając kilka meczy. Wyniki, aktualną tabelę i wszystkie ciekawe wydarzenia na bieżąco przedstawiał będę w kolejnych wydaniach "Kącika...". Uwaga! Podaję ostateczną datę eliminacji: 11 maja, sobota, dokładnie w samo południe. Tego właśnie dnia i o tej godzinie zapraszam wszystkich zapisanych wcześniej telefonicznie (na Ligę Śląską! Zapisani na Ligę w Krakowie niechaj doczytają do końca, poruszę tę kwestię) do siedziby Redakcji. Adres jest w stopce. Aha, sprawdzał będę zgodność nazwisk z tym, co mam na liście, więc żadne wałki raczej nie przejdą:).

Przez eliminacje przewinie się pokaźna liczba osób, więc co by budynek biurowca i pomieszczenia redakcyjne jakoś przetrwały, apeluję o wyrozumiałość w kwestii ewentualnego czekania na rozegranie meczu. Stanowiska będziemy mieli cztery, więc wszystko powinno pójść sprawnie i szybko (uśmiecham się na samą myśl powyższych słów w aspekcie turniejów na EP i EP2:) Ok, pozostały jeszcze sprawy formalne, o które ciągle pytacie. Kwestia "wpisowego" - tak, jak pisałem wcześniej, wpisowe dotyczy tylko tych Graczy, którzy zakwalifikują się do Ligi. Jeśli ktoś odpadnie w eliminacjach, oczywiście nic płacić nie musi. Wpisowe ustaliliśmy na 40 zeta (wpłata zaraz po zakwalifikowaniu się), co mam nadzieję jest kwotą "do przyjęcia", zwłaszcza że wszystko idzie tylko i wyłącznie na nagrody dla najlepszych. Poza tym chodzi tu też o to, by nie zdarzyła się sytuacja, że ktoś wejdzie do Ligi i później oleje sprawę; zależy mi na tym by grali najlepsi i jednocześnie ci, którym naprawdę na tym zależy. Oj, wymagana jest prawdziwa miłość do ISS-a i uczciwej rywalizacji. Jak ładnie to ująłem...

Na koniec przypominam najważniejsze punkty regulaminu Ligi, zwracając uwagę na jedną rzecz - zmienił się jeden z jej punktów. Z racji że głosami ogromnej większości gramy w DRUGĄ część ISS-a, pojawił się problem z ustawieniami prędkości gry. Jak powszechnie wiadomo, "dwójka" jest wyraźnie wolniejsza od części pierwszej i granie przy ustawieniu "standardowe osiem + trzy kreski" (tak jak na EP/EP2) trochę nie miałoby tu sensu. Zagramy zatem przy prędkości ustawionej na maksimum (zanotować), o co tak często prosiliście. Informacja dla zapisanych na Ligę w Krakowie: jeśli ktoś miałby chęć dojeżdżać do Katowic, zapraszam na eliminacje; też zostanie do nich dopuszczony. Uspokajam jednocześnie, że i w Krakowie wystartujemy za jakiś czas. Wszelkie dodatkowe informacje możecie uzyskać pisząc na mojego maila bądź po prostu telefonując. Poniżej najważniejsze punkty regulaminu:

- grać można wszystkimi podstawowymi drużynami, z wyłączeniem Brazylii. W trakcie sezonu ligowego NIE będzie można zmienić wcześniej wybranej drużyny.
- aby wziąć udział w Lidze, konieczne jest posiadanie własnego pada.
- w przypadku uzasadnionej niemożności stawienia się któregoś z Graczy, w szczególnych przypadkach można zabiegać o przeniesienie meczu danej kolejki na inny termin
- nie stawienie się na którykolwiek mecz oznacza oddanie spotkania walkowerem
- przed każdym meczem zaistnieje możliwość wprowadzenia własnych ustawień i taktyk, bez żadnych ograniczeń czasowych (byle bez przesady:)
- każde spotkanie trwać będzie 10 minut (w eliminacjach po 5 min.), w przypadku remisu nie ma dogrywek ani karnych (wyjątek - eliminacje 11 maja systemem pucharowym).
- nie będzie dopuszczone wprowadzanie i wczytywanie własnych ustawień z Memorki.
- wpisowe w wysokości 40 zeta do uiszczenia podczas eliminacji, oczywiście po zakwalifikowaniu się do Ligi

LIGA ISS-A Z NOWEJ RUDY

Sam pomysł zorganizowania Ligi ISS-a nie wziął się znikąd i uskuteczniają go również niektórzy nasi Czytelnicy. Przykładem niech będzie list i zdjęcie nadesłane przez Jarka Zeliszewskiego z Nowej Rudy, który wraz z kolegami postanowił działać, organizując u siebie w szkole coś na kształt takiej mini Ligi. Zresztą oddaję głos Jarkowi: "Hello. Około miesiąc temu wpadłem z kumplami na pomysł zorganizowania ligi ISS-a. Oczywiście, nie chodzi mi o taką zadymę, jak ty tam kręcisz. Zebraliśmy się w dziesiątkę i gramy w budzie - to jedyne miejsce, gdzie możemy się spotkać, ponieważ szkoła znajduje się w małym mieście, a grający ludzie są z jeszcze mniejszych miejscowości. Załączam zdjęcie, na którym widać całe nasze królestwo, notabene siedzibę szkolnego samorządu). I co ja tu mogę jeszcze napisać; jeśli dasz radę, wspomnij coś o tym, może za naszym przykładem pójdą inni." (...) Hmm, nieźle, całkiem nieźle! Publikuję ten list właśnie po to, by zachęcić wszystkich fanów ISS-a do podejmowania prób organizacji takiej mini-zabawy w swoim gronie znajomych i ewentualne późniejsze nadsyłanie materiałów. Ja tymczasem skupiam się już na przygotowaniach do eliminacji (przypominam: 11 maja, infosy w osobnej rubryce) naszej "ekstremowej" Ligi...

PES I OPCJA EDIT

Co drugi mail przychodzący do mnie na skrzynkę w ostatnim miesiącu wyglądał mniej więcej tak: "podaj mi oryginalne nazwiska do PES". Nie mając jednak dostępu do Netu, kontynuuję więc rubrykę z poprzedniego miesiąca i wrzucam kolejne reprezentacje - przede wszystkim o Czechów i Walię, na A Walię przypada też jednego z naszych rywali w grupie podczas nadchodzących finałów MŚ. Amerykanów. Pisze czy zamieszczać jeszcze jakieś inne zespoły za miesiąc. Aha! Wszystko staram się sprawdzać (w miarę możliwości), ale czasami mogą się zdarzyć drobne przekłamania. Pozdrawiam to Holdena, który wykrył małe niedociągnięcia w poprzednim numerze - w zespole Argentyny jest Roberto Fabian Ayala (ten z Valencii), a nie Celso Ayala (Paragwajczyk z River Plate). I jeszcze Kamerun, gdzie ma być Pius N'Diefi (nie N'Diefu). Dzięki za pomoc w rozwinięciu tematu (...) Krótkie objaśnienie poniższego zestawienia: pierwsza tabelka oznacza pozycję danego piłkarza na boisku, druga - przekręcone nazwisko z gry, trzecia prawdziwe nazwisko wraz z imieniem.

USA

GK	Laker	Keller, Casey
DF	Garis	Regis, David
DF	Herhalter	Berhalter, Gregg
DF	Ogans	Agoos, Jeff
DF	Jobns	Jones, Cobi
MF	Mailesa	Llamosa, Carlos
MF	Ramus	Ramos, Tab
MF	Swalart	Stewart, Ernie
MF	Neyrn	Reyna, Claudio
MF	Sanoeb	Sanneh, Anthony
FW	Roome	Moore, Joe-Max
DF	Popo	Pope, Eddie
DF	Haydek	Hejduk, Frankie
MF	Reeding	Deering, Chad
MF	Maros	Ramos, Tab
MF	Obrem	O'Brien, John
MF	Clyton	Clinton Mathis
MF	Wills	Williams, Adrian
FW	[illegible]	Kirovski, Jovan
FW	McBrike	McBride, Brian
FW	Zurov	Razov, Ante
GK	Maloa	Meola, Tony

CZECHY

GK	Samcek	Srnicek, Pavel
DF	Fulkar	Fukal, Milan
DF	Rarha	Rada, Karel
DF	Repko	Repka, Tomas
MF	Harvel	Horvath, Pavel
MF	Nevdid	Nedved, Pavel
MF	Pirosky	Poborsky, Karel
MF	Beiger	Berger, Patrick
MF	Rasicky	Rosicky, Tomas
FW	Kiler	Koller, Jan
FW	Snikeor	Smicer, Vladimir
DF	Navatny	Novotny, Jiri
DF	Vaiche	Vicek, Petr
DF	Lital	Latal, Radoslav
MF	Bebl	Bejbl, Radek
MF	Baosik	Jarosik, Jiri
MF	Borolek	Baranek, Miroslav
MF	Tris	Tyce, Roman
FW	Lockant	Lokvenc, Vratislav
FW	Gavner	Wagner, Rene
FW	Sonko	Sionko, Libor
GK	Mlyn	Maier, Ladislav

WALIA

GK	P.Johns	P.Jones, Paul
DF	Kalmon	Coleman, Chris
DF	Dwille	Melville, Andy
MF	Pogg	Page, Robert
MF	Daley	Delaney, Mark
DF	T.Robins	Robinson, Stephen
MF	Ratrage	Savage, Rob
FW	Gogs	R.Giggs, Ryan
MF	Speen	G.Speed, Gary
FW	Blark	N.Blake, Nathan
FW	Harts	Hartson, John
DF	Simmes	Symons, Kit
DF	Westyn	Weston, Rhys
DF	Barod	Barnard, Darren
MF	John	Johnson, Andy
MF	Davas	Davies, Simon
MF	Jones	M.Jones, Matthew
MF	C.Rablos	Robinson, Carl
FW	Belmy	Bellamy, Craig
FW	I.Robbs	Roberts, Iwan
FW	G.Robbs	Roberts, Gareth
GK	Freston	Freestone, Roger

Pila

Tele Sport Xtreme

Hoh, wiecie, kto pierwszy odpowiedział prawidłowo na pytanie z zeszłego miesiąca? Niejaki Loki :). Nawet pytał, czy dostanie nagrodę. Loki, mogłeś jechać na mecz Polaków z Japonią do Łodzi, tam dostałbyś pewnie kilka "nagród" od miejscowych kibiców (ten czubek kibicował małym żółtym ludzikom!). Dobra, tak na poważnie, to Memorkę dostaje Maciek Kostrzycki z Wrocławia, a prawidłowa odpowiedź brzmi: Masashi "Gon" Nakayama gra obecnie w klubie Jubilo Iwata.

Pytanie na bieżący numer:

Jaki oddział SEGI odpowiedzialny jest za gry sportowe tej firmy?

Na odpowiedzi czekam pod stałym i chyba już wszystkim znanym numerem telefonu: 0606 133 693. Dzwonić można do końca kwietnia, a najłatwiej, najprościej i najskuteczniej jest dotrzeć do mnie drogą SMS-ową - ze zwięźle podaną odpowiedzią, imieniem, nazwiskiem, a także pełnym adresem. Na SMS-y czekam do 22 kwietnia włącznie.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Nie wiem, czy z drugim THPS jest jak z winem, czyli im starsze, tym lepsze, ale nowych wyników z tej gry dostaję ostatnimi czasy niemal w takiej samej ilości, jak w przypadku "trójeczki". W minionym miesiącu poprawione zostały rekordy na mapie MARSEILLE (niezawodny Emo), SKATE STREET (ponownie Emo) oraz SKATE HEAVEN, dzięki której zaistniał w poniższych tabelkach nowy Gracz: Damian Grzybek z Cieszyna. Kończąc ów krótki przekaz informuję, że częściowo likwiduję rubrykę poświęconą THPS2 (brak miejsca). Częściowo, bo nadal można nadsyłać rekordy, jednak wrzucać je będę tak co 2 - 3 wydania "Kącika...", proporcjonalnie do ich ilości i jakości

Rekordy za "całość"		
THE HANGAR	8,262,802	Jakub Bławat, Kraków
SCHOOL II	5,893 014	Jakub Bławat Kraków
MARSEILLE	8,627 767	Robert "Emo" Emerla Chełm
NY CITY	8,999,375	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
VENICE BEACH	5,290,546	Andrzej "Tolek" Tolański Płock
SKATESTREET	4,650,029	Robert "Emo" Emerla Chełm
PHILADELPHIA	3,960,816	Jakub Bławat, Kraków
THE BULLRING	4,448,897	Krzysztof "REX" Plowczyk Katowice
HOFFER DROP	2,357,320	Jakub Bławat Kraków
SKATE HEAVEN	12,281,275	Damian "Grzybo" Grzybek Cieszyn

Rekord za jeden trik		
THE HANGAR	7 483 397	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź
SCHOOL II	2,920,428	Jakub Bławat Kraków
MARSEILLE	4,267 801	Robert "Emo" Emerla, Chełm
NY CITY	2 704,256	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź
VENICE BEACH	2 199,868	Robert "Emo" Emerla, Chełm
SKATESTREET	2,434,206	Robert "Emo" Emerla, Chełm
PHILADELPHIA	1,791,151	Jakub Bławat Kraków
THE BULLRING	2,678,022	Krzysztof "REX" Plowczyk, Katowice
HOFFER DROP	1 726,720	Jakub Bławat, Kraków
SKATE HEAVEN	4,421 461	Damian "Grzybo" Grzybek Cieszyn

Tony Hawk's Pro Skater 3

Kurde, pogubiłem się już w przeglądaniu kaset, cyferki mi się mylą, a tu nowych rekordów coraz więcej. Tym razem najlepsze (znakomite zresztą) wpisy uzyskał Robert z Gniezna, za co otrzymuje - zgodnie z życzeniem - pada. Na planszy AIRPORT debeściakiem jest z kolei Łukasz ze Strzelina, który w tym temacie wyśrubował *naprawdę* niezły wynik (*Memorka już leci*). Po raz n-ty poprawił też swoje osiągnięcia Robert Emerla, za co mu chwała (to po pierwsze) i pad (to po drugie). Czekam na kolejne taśmy, przypominając jednocześnie, że trzeba nagrać cały przejazd, co bym widział, iż wszystko odbyło się bez kodów i sztuczek. Przesyłki w innej formie (np. same wyniki) od razu odrzucam

Rekordy za "całość"		
FOUNDRY	10,225,645	Dawid Musiał Stargard
LOS ANGELES	11,037 885	Robert Nowaczyk Gniezno
RIO DE JANEIRO	14,241 502	Tomasz "Diler" Barski, Nowy Sącz
SUBURBIA	8,543,080	Robert "Emo" Emerla, Chełm
SKATER ISLAND	10,870,612	Robert Nowaczyk Gniezno
AIRPORT	14,998,252	Łukasz Ziółkowski Strzelin
CANADA	12,130,589	Robert Nowaczyk Gniezno
TOKYO	9,530,804	Dawid Musiał Stargard
DOWNHILL	3,055,494	Dawid Musiał Stargard

Rekord za jeden trik		
FOUNDRY	7,465,115	Robert "Emo" Emerla Chełm
LOS ANGELES	7,739,216	Robert Nowaczyk, Gniezno
RIO DE JANEIRO	9,851,206	Robert Nowaczyk Gniezno
SUBURBIA	6,382,960	Robert "Emo" Emerla, Chełm
SKATER ISLAND	7 104,197	Robert Nowaczyk Gniezno
AIRPORT	11 617,950	Łukasz Ziółkowski, Strzelin
CANADA	11,483,886	Robert Nowaczyk Gniezno
TOKYO	5,633,178	Dawid Musiał, Stargard
DOWNHILL	3,370,693	Dawid Musiał Stargard

KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVO. 1&2 i PES

Witam. W tym miesiącu kicha, panocki. Chyba wzięliście się za malowanie jajek, bo bramek dostałem jak na lekarstwo, a większość z nich niczym specjalnym się nie wyróżniała. Na "bramkę questową" przyszła tylko jedna, proto... Wobec tego quest z PE#57 przekładam do numeru 58. I jeszcze jedno. Jak przysyłacie kasety, to wkładajcie kopertę zwrotną (ze znaczkiem) takiej wielkości, aby te kasete się zmieściła! (Uwaga)

ŁADNA BRAMKA.

Najładniejszą bramkę w tym miesiącu strzelił Dawid Troczykowski z Łodzi. Dośrodkowanie z prawej strony boiska do Recoby, który przedłuża głową do Shevchenki. Temu nie pozostaje nic innego, jak umieścić głową piłkę w siatce. Memorka...

UWAGA! QUEST DO PE#58!

Należy zdobyć bramkę po rykoszecie. Liczy się przede wszystkim odległość z jakiej padł strzał

SPARRING PARTNER

■ Szukam chętnych do gry w ISS PE1/2 z Lubelskiego i okolic (np. Kraśnik), tel. 0504 462 413

■ Poszukuję chętnych do szarpania w THPS2/3 z Chełma lub okolic. Emerla Robert, tel. (0-prefiks-82) 564-20 11

LIGA ISS-A Z NOWEJ RUDY

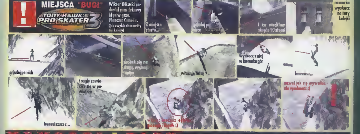
Dacie wiarę, że takie rzeczy zdarzają się jeszcze w 2002 roku? Poniższe wydarzenia miały miejsce w rzeczywistości, podczas półfinałowego meczu Pucharu Afryki (innymi słowy, odpowiednik *Mistrzostw Europy* na naszym kontynencie - to tak dla zobrazowania powagi imprezy), w którym gospodarze, reprezentacja Mali - de facto prowadzona jeszcze przez Henryka Kasperczaka, który obecnie trenuje Wisłę - podejmowało Kamerun. Mecz ostatecznie zakończył się zwycięstwem tych drugich, w stosunku 3:0. Newsa podaję za serwisem sport.interia.pl.

Przed meczem doszło do nieprzyjemnych incydentów - policja aresztowała grającego trenera drużyny Kamerunu, bramkarza Thomasa N'kono. N'kono został aresztowany w chwili, kiedy już stał na murawie i przyglądał się fragmentom wcześniejszych meczy turnieju, pokazywanych na boiskowym telebimie. Zarzucono mu rzucanie czarów. Po kilkunastu minutach zawodnika wypuszczono. Na 90 minut przed spotkaniem ochrona stadionu, gdzie miał się odbyć mecz, nie chciała wpuścić drużyny Kamerunu na teren obiektu. W końcu jednak goście weszli na stadion. Działacze Kamerunu twierdzą, że już wcześniej byli poniżeni przez organizatorów. Zgodnie z ich słowami, w środę, kiedy przyjechali na stadion w Bamako na oficjalny przedmeczowy trening, przez kilkanaście minut nie było światła, a po rozpoczęciu zajęć kilkakrotnie przerywała im je później policja.

Heh, "rzucanie czarów" - zanosi się na niezły ubaw podczas piłkarskich Mistrzostwach Świata w Japonii i Korei, wszak podobno większość drużyn z Czarnego Lądu ma w swojej ekipie przynajmniej dwóch szamanów*).

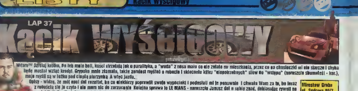
MIEJSCA "BUGI"

Wiktor Olkuski podesłał nam ciekawy błąd w grze. Plansza: Canada. (Jak zwykle skoszmaciły się kolory)


Z miejsca startu...
grinduj po rurce
i za murkiem skręć o 90 stopni
na murku wyskocz na tory kolejki
grinduj po nich
dostań się na drugą, wyższą rynnę
właśnie tutaj
wyskocz z niej w kierunku gór
leeeeasz...
i nagle zawieszasz się w powietrzu
nawet jak się wywalisz - nie spadniesz :)
leeeeciszszsz ..

MEMORKI I PADY

Pady powędrują tym razem do: Roberta Nowaczyka (THPS3) i Roberta Emerli (THPS2/3) · Memorki: Maciek Kostrzycki (Tele Sport Xtreme) · Damian Grzybek (THPS2) · Łukasz Ziółkowski (THPS3) · Memorka dla Dawida Troczykowskiego za ładną bramkę.



LAP 37

Kącik WYŚCIGOWY

Witam!!! Dzisiaj krótko, bo łeb mnie boli, kości strzelają jak u paralityka, a "woda" z nosa mało co nie zalała mi mieszkania, przez co na chusteczki mi nie starcza i chyba będę musiał wziąć kredyt. Grypsko mnie złamało, także zamiast myśleć o robocie i skleceniu kilku "niepotrzebnych" słów do "wstępu" (nareszcie skumałeś - kor.), moje myśli są w łóżku pod ciepłą pierzynką. A więc jazda.

Opisy - widzę, że mój apel dał rezultat, bo co niektórzy poprawili swoje wypocinki i podesłali mi je ponownie. I chwała Wam za to, bo teraz z radością się je czyta i nie mam nic do zarzucenia. Kolejna sprawa to LE MANS - nareszcie Janusz dał o sobie znać, doklasując rywali na całej linii. Prędkości i pozostałe testy pozmieniane także prawie w całości i poprzeczka z kącika na kącik zawieszana jest coraz wyżej. Tak trzymać!

A przypomnicie sobie moje "prośby" w poprzednim numerze, które kierowałem do EA? Zostały one wysłuchane, a namiastkę hiciora od EA macie poniżej. Cześć [gamera]

Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie

NSX TYPE R (J)

Opracował Mateusz Krzyżowski ze Skoczowa

Konstrukcję NSX zaczęto od arkusza czystego papieru. Wynik – super auto z silnikiem centralnym o mocy 204 kW i napędem na tylne koła, osiągające maks. pr. 280 km/h. NSX wywodzi się od słów "New sportscar - experimental" ("Nowy eksperymentalny samochód sportowy"). I to było wszystko, gdy w 1984 r. rozpoczęto prace nad tym projektem. Honda NSX może mieć osiągi, układ mechaniczny i niektóre cechy zewnętrzne samochodu Ferrari, ale jest to nowy rodzaj super wozu sportowego. Postanowiono, że musi on być równie łatwy w prowadzeniu, jak każde inne auto tej klasy.

Konstruował ją świetny inż. Nobuhiko Kawamoto, który kierował Działem Badawczo-Rozwojowym firmy, a potem został prezesem Honda Motor Company. Model NSX miał wykazać wysokie możliwości techniczne Hondy, stanowiąc reklamę dla marki Acura, reprezentującej Hondę na rynku amerykańskim dla bogatej klienteli, i ugruntować renomę firmy zapoczątkowaną na wyścigach GP z zespołami Williamsa i McLarena. Miał to być samochód z silnikiem centralnym, napędzającym tylne koło, choćby ze względu na związki z wyścigami. Fachowcy oczekiwali dużego silnika V10 jak dla F1, ale Kawamoto odrzucił tę myśl. Sprzeciwił się też wprowadzeniu napędu na 4 koła lub układu 4 kół kierowanych, stosowanych w Hondzie Prelude. Jeśli NSX miał być łatwy do prowadzenia, powinien być zwarty i lekki. "Najważniejszy jest stosunek mocy do masy..." – podkreśla – "...zatem zbudowaliśmy ten samochód prawie całkowicie z aluminium".

Przy dostatecznie lekkiej budowie, do wymaganych osiągów wystarczyłby 6-cylindrowy silnik wolnossący – Kawamoto również. "Gdybyśmy zrobili konstrukcję stalową, potrzebowalibyśmy silnika 12 cyl. i wyszedłby z tego Ferrari Testarossa! A to już nie nasz rynek..."

W żadnym seryjnym samochodzie nie stosowano tak wiele aluminium. Dział Badań Hondy opracował nawet specjalne stopy aluminiowe. Poszczególne części nadwozia wykonano z blach z rozmaitych stopów i o różnych grubościach. Potrzebne były nowe metody klejenia i zgrzewania aluminium oraz uzyskiwania dobrej jakości powłok lakierniczych, gdyż zwykła powierzchnia aluminium jest bardziej chropowata od stali.

Silnik musiał być lekki i zwarty. Najpierw była to odmiana jednostki V6 z Hondy Legend i Rovera 800. Wprawdzie Honda skonstruowała najmocniejszy silnik F1 z turbodoładowaniem, ale [illegible] nie była za turbosprężarkami w swych wozach użytkowych. Chciała, aby NSX miał dużą moc i moment obrotowy, przy tym – żeby natychmiast reagowało na pedał przyspieszenia, a to ostatnie jest dla silnika turbo bardzo trudne do uzyskania. Tradycyjny 3-litrowy silnik V6, nawet taki jak opracowany dla NSX - z 4 wałkami rozrządu, 24 zaworami i tytanowymi korbowodami typu F1 – nie dawałby żądanej mocy bez szkody dla przebiegu momentu obrotowego. Odpowiedzią były zmienne czasy otwarcia zaworów – w języku Hondy układ VTEC.

Dość tej historii, przechodzimy do ustawień

15 0/10,0	0/35	3. 1,506
80/80	0/55	4. 1,130
6/6	0/15	5. 0,906
2/2		6. 0,714
3 5/3,0	Final 4,150	ASM
6 0/6,0	Auto setting 33	TCS
5/6	1. 3,614	
20/20	2. 2,163	

24 HOURS

KLASA - LMGTP
1 LE MANS- 3,21,541 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
2. BUGATTI 1 29,306 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
3 BRNO- 1 36,743 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
4 DONINGTON NATIONAL 0,54,384 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
5 DONINGTON GRAND PRIX 1 15,419 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
6. CATALUNYA NATIONAL 0 54 642 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
7 CATALUNYA GRAND PRIX 1 24 569 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
8 SUZUKA EAST 0,36 942 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
9 SUZUKA WEST 0.57 273 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
10 SUZUKA GRAND PRIX 1,37 807 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic

KLASA - LMP
1 LE MANS- 3,22,876 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
2. BUGATTI 1 29 674 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
3. BRNO- 1 36 71[illegible] Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
4 DONINGTON NATIONAL 0 55 919 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
5 DONINGTON GRAND PRIX 1 15,687 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
6 CATALUNYA NATIONAL 0,55,442 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
7 CATALUNYA GRAND PRIX 1 26 91[illegible] Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
8 SUZUKA EAST 0,37 739 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
9. SUZUKA WEST 0,57,239 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
10 SUZUKA GRAND PRIX 1,40,005 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic

KLASA - LMGTS
1 LE MANS 3,42,939 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
2 BUGATTI 1 37,867 Jacek Stasiowski z Jaworzna
3 BRNO- 1,51,409 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
4 DONINGTON NATIONAL 1 00 052 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
5 DONINGTON GRAND PRIX 1,23,464 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
6 CATALUNYA NATIONAL 1 01 669 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
7 CATALUNYA GRAND PRIX 1,35 375 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST 0 41,473 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
9 SUZUKA WEST 1,03 239 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
10 SUZUKA GRAND PRIX 1 49 266 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic

typeR
80,670

Nagrody w postaci padów w tym miesiącu otrzymują: **Mateusz Krzyżowski, Kacper Gawroński, Bartłomiej Matuszewski i Krzysztof Sójka.**

PRZYSPIESZENIE I PRĘDKOŚĆ W GT3

FF- Fiat Coupe Turbo Plus

0-400:
1 12,672 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 12,076 Marek Kotulski z Krakowa
3. 13,045 Tadeusz Głowacki z Plakowic

0-1000:
1. 22,672 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2 22 809 Marek Kotulski z Krakowa
3 22,093 Tadeusz Głowacki z Plakowic

Prędkość
1. 306 1 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej
2. 305 4 Marek Kotulski z Krakowa
3. 304 5 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

RR- Ruf RGT

0-400:
1 8 615 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2 8 909 Tadeusz Głowacki z Plakowic
3 9,052 Dariusz Opalkowski z Łobza

0-1000:
1 10.766 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 10.776 Igor Wrota z Warszawy
3. 15,794 Mateusz Kulesza z Siemianowic

Prędkość:
1 439 6 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2 438 7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 435,1 Mariusz Gaździński z Konina

MR- Polyphony 001 lub 002

0-400
1. 8,159 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 8 291 Marek Kotulski z Krakowa
3 8 493 Tadeusz Głowacki z Plakowic

0-1000:
1 14 040 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 15,067 Marek Kotulski z Krakowa
3 16,225 Tadeusz Głowacki z Plakowic

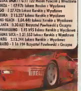
Prędkość:
1. 386 3 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2. 384 4 Juliusz Sobczyk z Konina
3. 383,5 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

FR- Shelby Cobra

0-400:
1 10,250 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 10,430 Marek Kotulski z Krakowa
3. 10 520 Tadeusz Głowacki z Plakowic

0-1000:
1 17,803 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 18,108 Marek Kotulski z Krakowa
3. 18,352 Tadeusz Głowacki z Plakowic

Prędkość.
1 381,7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2 378,6 Marek Kotulski z Krakowa
3. 372,8 Juliusz Sobczyk z Konina



MOTEGI - 0 37 052 Grzegorz Kwiatkowski z Piechowic
SUZUKA SHORT - 0.51 122 Marcin Pelczarek z Wrocławia
MONZA - 1 47 976 Łukasz Karakin z Wyszkowa
SUGO 1 27.426 Łukasz Karakin z Wyszkowa
SUZUKA 2 13.227 Łukasz Karakin z Wyszkowa
LONG BEACH 1.08.446 Łukasz Karakin z Wyszkowa
ATLANTA 0.30.631 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
NURBURGRING 1.45 695 Łukasz Karakin z Wyszkowa
LAGUNA SECA - 1 31 553 Łukasz Karakin z Wyszkowa
SEPANG 2.13.244 Łukasz Karakin z Wyszkowa
FIORANO - 1 16 196 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna

TELEEXTREME

"Tor, na którym znajduje się billboard ze zmieniającymi się reklamami, to Grand Valley Speedway", a nagrodę za prawidłową odpowiedź otrzymuje Krzysztof Sójka ze Szczytna.

Pytanie na kolejny miesiąc:
Pytanie w tym miesiącu nadesłał także Łukasz Bąk z Jaworzna - i będzie całkiem proste. A oto i ono: Podaj nazwę toru, w którym to można zobaczyć wieżowiec, na którym umieszczone jest logo "SONY COMPUTER ENTERTAINMENT".

Termin: do 22 kwietnia 2002 r..

4WD- Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo

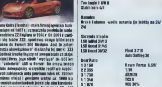
0-400:
1. 9,386 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2. 9,480 Tadeusz Głowacki z Plakowic
3. 9 489 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1 16,645 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
2 16,771 Marcin Wyrwich z Konina
3 16,702 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej

Prędkość.
1 429 7 Marek Kotulski z Krakowa
2. 421,3 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej
3. 417,5 Mariusz Gaździński z Konina

TOMMY KAIRA ZZ2

Opracował Kacper Gawroński z Zielonki



Tommy Kaira (Tomita) - mała firma japońska tuningująca od 1987 r. rozpoczęła produkcję małego roadstera ZZ Bagiero w 1995 r. Od 2001 r. znajduje się także ZZ2 sportowe coupe bliźniaczo podobne do Ferrari 360 Modena. Jest to zatem "pozycja obowiązkowa" dla fanów tej marki. ZZ2 jest jednak trochę lepszy od swego brata ze stajni włoskiej. [illegible] Jego silnik "wyciąga" ok. 550 km przy "zaledwie" 400 w Ferrari. Do omawianego modelu dokupujemy wszystkie możliwe części. Po tych zabiegach auto powinno mieć ok. 920 km (wymiana oleju) i powinno ważyć ok. 1000 kg. Przy moich ustawieniach jeździ się nim komfortowo, bez większych stresów. Na testach "0 - 400 m" osiąga wyniki w okolicach 9 sek., a prędkość maksymalna dochodzi do ok. 340 km/h

Zawieszenie
Spring Rate 10.9/15.4
Ride Height 55/55
Shock Bound 5/5
Shock Rebound 4/5
Camber Angle 3.0/1.4
Toe Angle 0.0/0.0
Stabilizers 4/4

Hamulce
Brake Balance według uznania (ja jeżdżę na 24/24)

Skrzynia biegów
LSD Initial 34/13
LSD Accel 31/45
LSD Decel 30/32

Gear Ratio
1 3.150
2 2.355
3 1.730
4 1.340
5 1.070
6 0.875

Final 3.710
Auto Setting 30

Down Force 0.59/1.10
ASM 20
TCS 0
VCD 30%

F1 2002 od EA

Jak zapewne pamiętacie, w poprzednim numerze wręcz "błagałem" EA, by się wreszcie ruszyli i zrobili na konsole jakąś nową formułkę. Nie minął miesiąc, a moje prośby zostały wysłuchane i już pojawiły się pierwsze doniesienia co do kolejnej części ich hiciora z Szaraka. F1 2002 wskoczy na PS2 prawdopodobnie jeszcze tej wiosny. Nie dość, że fizyka i realizm zostaną przeniesione z prawdziwych torów, dodatkowo będzie to pierwsza F1 z aktualnymi składami na bieżący sezon. Morda cieszy na grafikę, którą możecie podziwiać.

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC B

1) 0.34.400 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
2) 0.24.817 Paweł Skoczylas z Jeleniej Góry
3) 0.30.508 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
4) 0.28.598 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
5) 0.33.053 Daniel Cysnok z Bydgoszczy
6) 0.32.538 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
7) 0.32.688 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 0.42.059 Janusz Pieczonn ze Zdzieszowic

DOMESTIC A

1) 0.32.280 Dariusz Wróblewski z Chełma
2) 0.26.772 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
3) 0.29.398 Dariusz Wróblewski z Chełma
4) 0.42.013 Janusz Pieczonn ze Zdzieszowic
5) 0.54.971 Grzegorz Błaszczyk z Blesno
6) 0.26.642 Dariusz Bernacki z Poznania
7) 0.14.110 Robert Nowak z Warszawy
8) 0.15.325 Wacław Gregorczyk z Częstochowy

INTERNATIONAL B

1) 0.48.208 Tymoteusz Kwiatek ze Zdzieszowic
2) 1.01.034 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
3) 0.22.125 Dariusz Wróblewski z Chełma
4) 0.19.335 Robert Nowak z Warszawy
5) 0.28.332 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
6) 0.23.812 Andrzej Bernacki z Poznania
7) 0.23.588 Robert Nowak z Warszawy
8) 0.31.421 Wacław Gregorczyk z Częstochowy

INTERNATIONAL A

1) 0.39.387 Dariusz Wróblewski z Chełma
2) 0.15.525 Dariusz Bernacki z Poznania
3) 0.23.218 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0.31.053 Jerzy Piedras z Kraśnika
5) 0.22.713 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
6) 0.10.824 Dawid Podgórski z Wolina
7) 0.45.587 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1.07.280 Piotr Leszczyński z Łodzi

SPECIAL LEVEL

1) 1.39.560 Piotr Leszczyński z Łodzi
2) 1.29.488 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
3) 1.51.035 Piotr Leszczyński z Łodzi
4) 1.10.706 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
5) 1.58.271 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 1.15.418 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
7) 2.08.283 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1.26.088 Piotr Leszczyński z Łodzi

RALLY

1) 0.15.288 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
2) 0.28.702 Dariusz Wróblewski z Chełma
3) 0.21.048 Dariusz Wróblewski z Chełma
4) 0.21.000 Andrzej Bernacki z Poznania
5) 0.26.404 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0.29.302 Andrzej Bernacki z Poznania
7) 0.22.155 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1.58.384 Andrzej Bernacki z Poznania

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1. 1.55.41 Jakub Krosny z Łodzi
2. 1.48.11 Jakub Krosny z Łodzi
3. 0.47.12 Jakub Krosny z Łodzi
4. 1.55.80 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.06.22 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.11.08 Jakub Krosny z Łodzi
7. 2.08.34 Jakub Krosny z Łodzi
8. 2.10.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.06.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.53.12 Jakub Krosny z Łodzi

GRECJA

1. 2.05.64 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.14.87 Jakub Krosny z Łodzi
3. 0.53.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.08.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.21.38 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.11.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.08.06 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.53.15 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.11.08 Jakub Krosny z Łodzi
10. 2.02.38 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.08.04 Zygmunt Magdziak z Lubina

FRANCJA

1. 2.11.11 Jakub Krosny z Łodzi
2. 2.20.46 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.26.05 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.30.33 Jakub Krosny z Łodzi
5. 2.26.35 Jakub Krosny z Łodzi
6. 2.20.65 Jakub Krosny z Łodzi
7. 2.40.41 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.05.44 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.02.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.08.01 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA

1. 2.46.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.10.23 Jakub Krosny z Łodzi
3. 1.15.31 Jakub Krosny z Łodzi
4. 2.27.09 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.53.60 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.33.87 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.12.12 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.49.39 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.16.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 3.00.20 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.26.58 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA

1. 2.30.28 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.03.85 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.18.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.48.01 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.13.88 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 0.50.35 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.43.18 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.80 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.04.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.58.94 Dariusz Lisowski z Warszawy

KENIA

1. 1.47.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.45.43 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.47.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.01.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.20.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.48.19 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 1.08.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.58 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.40.75 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.04.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.28.84 Dariusz Lisowski z Warszawy

WŁOCHY

1. 2.01.44 Jakub Krosny z Łodzi
2. 2.29.12 Jakub Krosny z Łodzi
3. 2.28.57 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.21.28 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.31.48 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.08.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.21.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.07.78 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.38.88 Jakub Krosny z Łodzi
10. 2.44.13 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA

1. 1.41.01 Jakub Krosny z Łodzi
2. 1.20.78 Jakub Krosny z Łodzi
3. 2.35.02 Jakub Krosny z Łodzi
4. 1.45.09 Jakub Krosny z Łodzi
5. 2.45.43 Jakub Krosny z Łodzi
6. 2.08.17 Jakub Krosny z Łodzi
7. 2.40.81 Jakub Krosny z Łodzi
8. 1.03.12 Jakub Krosny z Łodzi
9. 2.35.57 Jakub Krosny z Łodzi
10. 2.48.18 Jakub Krosny z Łodzi
11. 1.20.01 Jakub Krosny z Łodzi

CZASY Z TRAS DO GRAN TURISMO 3 Z FREE RUN

Trasy asfaltowe

1 Super Speedway-	0.23.452	Dariusz Opalkowski z Łobcza
2 Mid field-	0.51.080	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
3 Trial Mountain-	0.56.503	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
4. Tokyo R 246	1.07.035	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
5 Grand Valley Speedway	1.20.771	Dariusz Opalkowski z Łobcza
6 Laguna Seca	0.58.025	Dariusz Opalkowski z Łobcza
7. Rome Circuit	1.00.172	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
8 Deep Forest	0.51.632	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
9. Special Stage R 5	0.57.823	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Seattle Circuit	1.07.083	Dariusz Opalkowski z Łobcza
11. Test Course	0.07.574	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Apricot Hill	0.58.374	Dariusz Opalkowski z Łobcza
13. Special Stage R11	1.22.240	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
14 Cote d Azur	1.00.020	Dariusz Opalkowski z Łobcza
15. Complex String	3.11.802	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
16 Special Stage R5 Wet	1.01.080	Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy asfaltowe odwrócone

1. Mid field II-	0.51.042	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
2. Trial Mountain II-	0.59.844	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
3. Tokyo R 246 II	1.07.508	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
4. Grand Valley Speedway II-	1.18.380	Krzysztof Sójka ze Szczytna
5. Rome Circuit II-	0.58.873	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6 Deep Forest II-	0.50.718	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
7 Special Stage R5 II-	0.05.047	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
8 Seattle Circuit II-	1.50.753	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9 Apricot Hill II-	0.54.851	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
10 Special Stage R11 II-	1.21.872	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
11. Special Stage R5 Wet II-	1.00.485	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Complex String II-	3.14.375	Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy szutrowe

1 Smokey Mountain-	0.47.457	Dariusz Opalkowski z Łobcza
2 Swiss Alps-	0.50.817	Dariusz Opalkowski z Łobcza
3. Tahiti Circuit-	1.03.187	Dariusz Opalkowski z Łobcza
4. Tahiti Maze-	1.23.024	Dariusz Opalkowski z Łobcza

Trasy szutrowe odwrócone

1. Smokey Mountain II-	0.48.000	Dariusz Opalkowski z Łobcza
2 Swiss Alps II-	0.58.212	Dariusz Opalkowski z Łobcza
3 Tahiti Circuit II-	1.03.083	Dariusz Opalkowski z Łobcza
4. Tahiti Maze II-	1.20.275	Dariusz Opalkowski z Łobcza

Witam wszystkich w moim rocznicowym wydaniu "kącika..." (wszak mam 27 wiosen), a jednocześnie przypominam, że za miesiąc również będzie takowa rocznica (wszystkiego najlepszego, dziękuję, dziękuję:). A co na Was czeka w tym odcinku tej telenoweli - nie można nie zauważyć, że pierwsze maglowanie siódmego DRAGON WARRIORa, zaś dział NEWSów opanowany został przez informacje na temat różnej maści "Fajnalow". Pewnie wielu z Was nie zauważy tu nadesłanych od siebie materiałów (wszak ich nie zamieściłem.), gdyż za priorytetową sprawę uznałem podanie w końcu jakichś informacji na temat DW7, a przygotowując cały ten stuff nagle zauważyłem, że na nic więcej nie mam już miejsca, więc liczyć możecie dopiero na następny "kącik..." (może wyżebrzę dodatkową stronę od Ścierwa?). Myślałem ostatnio nad przerzuceniem części materiałów (np. Panteonu) na moją pod-stronę internetową, lecz najpierw muszę ją doprowadzić do jakiejś znośniejszej formy, bo na razie to kaszana - jak tylko znajdę czas, to ją opracuję.

CHAPTER 27

Kącik RPG

stan@psxextreme.pl

KONKURSY

NOTOWANIA

W tym miesiącu ponownie żadnych nowych zgłoszeń, dlatego podobno idą już wpisy na nowe konkurencje, w każdym razie nie będę zabierał miejsca przypominaniem starych. Aha, upadł pomysł z Deathblowem w XENOGEARS, gdyż zależny jest on od parametrów postaci, które przy dużej dozie cierpliwości można podnieść na max za pomocą kupowanych na Battle Arenie Drive'ów (więc Deathblow ma swoją górną granicę). Przy okazji powstała nowa kategoria do Panteonu.)

PANTEON GWIAZD

Pozdrawiam wszystkich z firmamentu gwiazd (wszak jestem tą najjaśniejszą, co nie?) i zawiadamiam, że do grona wybrańców tym razem załapało się dwóch nowych zawodników, którzy przedstawili swoje osiągnięcia w DIABLO oraz jednym DRAGON WARRIORze. Panteon robi się coraz ciaśniejszy, dlatego muszę stosować ostrą selekcję - na razie wypadają takie zgłoszenia jak np. pokonanie Emeralda (FF7) jedną tylko postacią (nadesłał niejaki Adam Banas) albo różnego rodzaju "pompowanie" zawodników w jak najwcześniejszych fazach gry. Nie twierdzę, że jest to łatwe, lecz takiego typu kategorie można w każdej grze mnożyć w nieskończoność, a wtedy na sam Panteon potrzebowałbym co najmniej jedną dodatkową stronę (a nie liczę na Ścierę, że mi ją da). Z innej beczki - myślę nad wprowadzeniem kilkupunktowej (może trzy: easy, medium i hard) skali trudności poszczególnych osiągnięć, aby zobrazować, że rekord rekordowi nierówny - co prawda nagroda zawsze ta sama (Memorka lub maczek?), ale męczyć się trzeba raz dłużej, raz krócej. Czekam na konstruktywne uwagi, a teraz nowe propozycje:

DRAGON WARRIOR 7 - skompletowanie głównym bohaterem wszystkich zdolności i czarów w grze poprzez uzyskanie poziomów Master we wszystkich zawodach, również tych potworowych. To naprawdę "hard" wyzwanie.

WILD ARMS 2 - spotkanie i pokonanie wszystkich stworów w tej grze (zostaje to zapisane w specjalnej encyklopedii).

TALES OF DESTINY 2 - uzyskanie pełnych danych o wszystkich potworach występujących w tej grze (czyli również pełna encyklopedia).

XENOGEARS - osiągnięcie maksymalnych parametrów (wszystkie!) przynajmniej jedną z postaci (głównie za pomocą Drive'ów kupowanych na Battle Arena).

Czekam na kolejne propozycje - również z tych mniej popularnych eRPeGów (a ponieważ nie męczyłem ich wszystkich, dlatego proszę również o opisanie stopnia trudności odpowiednich osiągnięć).

Kto: Łukasz Adamczuk z Chełmu
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: maksymalne dopakowanie broni - po 100 do wszystkich charakterystyk Class i Affinity

Kto: Damian "Squall" Jakimczuk z Dukli
Gra: FINAL FANTASY 9
Osiągnięcie: przejście gry w czasie poniżej 12 godzin i zdobycie Excalibura II

Kto: Urszula Hildman z Gdańska-Chełma
Gra: FINAL FANTASY TACTICS
Osiągnięcie: nabicie postaciom z podstawowego składu (5+) wszystkich Jobs na poziom Master

Kto: Łukasz Adamczuk z Chełma
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: wykucie z Damascusa najlepszych broni z każdego typu

Kto: Michał "Bob" Machał z Katowic
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: wykucie z Damascusa pełnego ekwipunku typu Dread

Kto: Łukasz Szabelski z Bydgoszczy
Gra: FINAL FANTASY 7
Osiągnięcie: dopakowanie parametrów trzech postaci do 255

Kto: Piotr "Fei_wong" Adamczyk z Włocławka
Gra: STAR OCEAN 2
Osiągnięcie: uzyskanie poziomu 255 czterema postaciami

NEWS

FFX INTERNATIONAL W EUROPIE!

Tak jest! W końcu nasze dosięgną resztki ze stołu. Europa doczekała się specjalnego bonusu za ten cały czas oczekiwania na dziesiątego "Fajnala". Mianowicie PAL-owa wersja będzie posiadała te same dodatki co wydany niedawno w Japonii FFX INTERNATIONAL, czyli nowych bossów (w tym owe "heretyczne" Aeony) oraz płytkę z owym zagadkowym filmikiem oraz zestawem zakulisowych smaczków! Nareszcie mamy się lepiej niż Amerykanie! Aha - data została ustalona na 31 maja.

FINAL FANTASY XI TUŻ, TUŻ

Data japońskiej premiery tego przełomowego FINALa ustalona została na 16 maja i z niecierpliwością wyczekuję pierwszych informacji na temat grywalności pierwszego sieciowego FF. Szkoda tylko, że nam Polakom raczej nie dane będzie zasmakować owej sieciowej rozrywki (chyba że co sprytniejsi wymyślą jakieś sposoby łączenia się z serwerami w innych krajach, co jednak wydaje się dość trudne zważywszy na motyw ze ściąganiem opłat przez SQUARE za korzystanie z ich usług i związane z tym zabezpieczenia oraz niebotyczne lagi powstające przy połączeniach na dużą odległość (np. ze Stanami). W każdym razie nie obiecuję sobie za wiele, chyba że polecę do Japonii, na co na razie się nie zanosi:)

FINAL FANTASY TACTICS NA GBA?

Tak, to nie pomyłka - Yasumi Matsuno ogłosił, że trwają prace nad gameboyową wersją tego znakomitego Tactical-RPG, który jednakże będzie bardziej "remixem" wersji z PSX'a, niż jej konwersją. Jakie będą zmiany - tego nie wiadomo, jednak na pewno nie tak duże, aby nazywać tę grę FFT2, chociaż posiadacze tej maszynki na pewno mają na co czekać. Ponadto Matsuno wspomniał również o rozpoczętej już produkcji (na razie nie wiadomo jakiej), która powstawać będzie w kooperacji SQUARE i QUESTa.

FINAL FANTASY 4, 5... PAL!

Lepiej późno niż wcale - tak można skomentować informację o rozpoczętych pracach nad PAL-owymi wersjami (oczywiście na PSX/PSOne) tych dwóch klasyków od SQUARE. Kwadratowi najwyraźniej w końcu pomyśleli o Europie, chociaż nadal niczego nie słychać o odpowiedniej konwersji CHRONO TRIGGERa czy chociaż FFT.

Kto: Filip "Naphtali" Leszczyński ze Ścinawy Małej
Gra: XENOGEARS
Osiągnięcie: uzbieranie po 100 sztuk każdego z przedmiotów otrzymywanych za pokonanie Dragona na Dunamas Island

Kto: Łukasz "Dragonus" Bernacki z Brzegu
Gra: FINAL FANTASY 5
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu dośw. i wszystkich Jobs na Master

Kto: Robert Sikora z Nowej Rudy
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: uzyskanie wszystkich tytułów mistrzowskich

Kto: Krzysztof "Cycek" Hoja z Olesna
Gra: FINAL FANTASY 8
Osiągnięcie: nabicie parametrów wszystkich postaci do 255

Kto: Damian "Squall" Jakimczuk z Dukli
Gra: CHRONO TRIGGER
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu dośw. wszystkimi postaciami

Kto: Mariusz "Marian" Obirek ze Stalowej Woli
Gra: DRAGON WARRIOR 7
Osiągnięcie: uzyskanie czterema postaciami 99 poziomu dośw. oraz poziomów Master we wszystkich "ludzkich" klasach zawodowych

Kto: Marek Wójcik z Lublina
Gra: DIABLO
Osiągnięcie: uzyskanie wszystkimi postaciami maksymalnego (50) poziomu doświadczenia

DRAGON WARRIOR 7

Gierka ta posiada niezły rozbudowany system, a ponieważ nie dane mi było zapełnić jej opisu, dlatego na łamach "Kącika..." przybliżę Wam kilka jej aspektów. Na pierwszy ogień idą klasy i umiejętności postaci, a w następnym numerze postaram się przygotować zestaw klas "stworowych", w jakich szkolić się można po wykorzystaniu odpowiednich "serc" (Heart), no i oczywiście zmianie klasy w Dharma Temple. Na początek jeszcze mała legenda:

- Tryb uzyskania - ukazuje klasy, jakie należy doprowadzić do poziomu Master (wszystkie 8 gwiazdek), aby uzyskać dostęp do odpowiedniej zaawansowanej lub expert
- Bonus za poziom Master - dodatek do niektórych parametrów, jeśli postać utrzymuje się w danej, wymaksowanej klasie (po zmianie klasy bonus znika)
- Umiejętność wrodzona - umiejętność automatyczna dla danej klasy

Aby zlokalizować daną umiejętność, wprowadziłem parę skrótów ukazujących jej przynależność:

OS - Offensive Skill - zdolności ofensywne
HS - Healing Skill - zdolności leczące
SS - Support (Other) Skill - zdolności pomocnicze
OM - Offensive Magic - magia ofensywna
HM - Heal Magic - magia lecznicza, można używać też podczas podróży
SM - Support (Other) Magic - magia pomocnicza
T - Travel Skill&Magic - zdolności i magia używane wyłącznie podczas podróżowania

Uwaga: niektóre czary i zdolności ofensywne zadają z góry ustalone, niezależne od parametrów postaci obrażenia, dlatego w nawiasach podaję ich przeciętną (waha się o parę punktów w jedną bądź drugą stronę) wielkość.

KLASY PODSTAWOWE

WARRIOR
Umiejętności:
PsycheUp (SS) - podwojenie obrażeń następnego ataku
SquallHit (OS) - atak o bezwzględnym pierwszeństwie (nieco niższa moc)
DrakSlash (OS) - atak ze zwiększonymi (o 50%) obrażeniami przeciwko smokom
EvilSlash (OS) - krytyczny cios o niskiej celności

FIGHTER
Umiejętność wrodzona: zwiększona szansa wykonania ataku krytycznego
Umiejętności:
LegSweep (SS) - zablokowanie akcji przeciwnika na 1 rundę
JumpKick (OS) - atak o wyższej celności
Roundhaus (OS) - atak na grupę, obrażenia spadają dla kolejnych celów
Suplex (OS) - usunięcie przeciwnika z pola walki
WarCry (SS) - zablokowanie akcji wszystkich rywali na 1 rundę
Punch (OS) - atak silniejszy o 50%, nie trafia niektórych rywali
WindBeast (OS) - mocny atak typu Wind

MAGE
Umiejętności:
Firebal (OM) - czar (20) typu Flame na grupę
Sleep (SM) - uśpienie grupy przeciwników (kilka tur)
Return (T) - teleportacja do wybranego miasta (używać na otwartym terenie)
Sap (SM) - obniżenie obrony przeciwnika o pewien procent
Outside (T) - teleportacja przed wejście do labiryntu
BlazeMore (OM) - czar (80) typu Flame na jednego
Boom (OM) - czar (60) typu Magic na wszystkich
Surround (SM) - obniżenie celności ataków grupy przeciwników
Firebane (OM) - czar (40) typu Flame na grupę
SnowStorm (OM) - czar (50) typu Cold na grupę

CLERIC
Umiejętności:
Expel (SM) - usunięcie grupy rywali z pola walki
Heal (HM) - odnowienie ok. 30 HP jednej postaci
Infernos (OM) - czar (15) typu Wind na grupę
Upper (SM) - zwiększenie obrony postaci o pewien procent
StopSpell (SM) - zablokowanie magii u grupy rywali
HealMore (HM) - odnowienie ok. 80 HP jednej postaci
Infernmore (OM) - czar (30) typu Wind na grupę
HealAll (HM) - odnowienie całości HP jednej postaci
Vivify (HM) - wskrzeszenie postaci, średnia celność

DANCER

Umiejętności:
- LureDance (SS) prowokuje przeciwnika do tańca na 1 rundę (traci kolejkę)
- ParryPass (SS) odbijanie ataków fizycznych
- OddDance (SS) zmniejszenie ilości MP rywala
- SideStep (SS) unikanie ataków przez 1 rundę
- DanceShut (SS) anulowanie zdolności typu Dance u grupy rywali
- PanDance (SS) dezorientacja grupy przeciwników (atakują swoich)
- K.O.Dance (OS) zabicie wszystkich rywali, niska skuteczność

THIEF

Umiejętność wrodzona: możliwość ukradzenia przedmiotu w czasie ataku

Umiejętności:
- SandStorm (SS) zmniejszenie celności ataków wszystkich rywali
- KnockDown (OS) usunięcie przeciwnika z pola walki
- CraigThrow (OS) atak (15) na grupę
- ChargeUp (SS) podwojenie obrażeń następnego ataku
- Location (T) sprawdzenie swojej lokalizacji
- Tiptoe (T) zmniejszenie częstotliwości starć
- Smell (T) podanie liczby nie otwartych jeszcze skrzyń na danym piętrze

BARD

Umiejętności:
- EagleEye (T) podanie kierunku i dystansu do najbliższego miasta
- X Ray (T) testowanie skrzynki na zawartość pułapek
- SleepSong (SS) uśpienie grupy rywali
- Repel (T) unikanie starć ze słabszymi przeciwnikami
- WakeSong (HS) obudzenie śpiących towarzyszy
- MutSong (SS) zablokowanie magii u grupy rywali
- AngelSong (HS) wskrzeszenie towarzysza (średnia skuteczność)

MARINER

Umiejętności:
- FishNet (SS) zablokowanie akcji u jednego rywala
- Rammimg (OS) atak odbierający celowi i atakującemu większość HP (niska celność)
- BirdEye (T) podanie kierunku i dystansu do najbliższego miasta
- NumbOff (HS) leczenie paraliżu (Numb)
- Infernore (OM) czar (30) typu Wind na grupę
- Tsunami (OS) atak (35) typu Water na wszystkich

SHEPHERD

Umiejętności:
- Antidote (HM) leczenie Poison
- Heal (HM) odnowienie ok. 30 HP jednej postaci
- Slumber (T) odnowienie HP i MP podczas chodzenia kosztem zaśnięcia postaci w czasie walki
- Whistle (T) natychmiastowa mająca się mo...
- WoolGuard (SS) tarcza redukująca obrażenia od Cold
- Stampede (OS) cztery ataki w wybrane cele, czasem nie wychodzi

JESTER

Umiejętności:
- PuffPuff (SS) możliwość straty tury przez przeciwnika
- Silliness (SS) uniknięcie obrażeń przez 1 turę
- PointOut (SS) automatyczny kontratak ataków fizycznych
- QuickJoke (SS) blokada akcji grupy na 1 turę
- LushLicks (SS) blokada akcji przeciwnika
- SickLick (SS) obniżenie obrony przeciwnika
- Tickle (SS) przeciwnik traci turę

KLASY ZAAWANSOWANE

DRAGOON

Tryb uzyskania: Warrior + Fighter
Bonus za poziom Master: STR +15

Umiejętności:
- VacuSlash (OS) atak z charakterystyką Wind
- ZombieCut (OS) atak ze zwiększonymi (o 50%) obrażeniami przeciwko nieumarłym
- 2EdgeHit (OS) atak ze zwiększoną (o 50%) siłą, 25% obrażeń zostaje odbite na atakującego
- Massacre (OS) cios krytyczny w losowy cel (włączając członków drużyny)
- FalconCut (OS) dwa ciosy z nieco zmniejszonej mocy
- QuadHits (OS) cztery ciosy po połowie mocy każdy

RANGER

Tryb uzyskania: Warrior + Mage
Bonus za poziom Master: MP +20

Umiejętności:
- Bounce (SM) nałożenie tarczy odbijającej czary
- FireSlash (OS) atak z charakterystyką Flame
- BoltSlash (OS) atak z charakterystyką Lightning
- TwinHits (SM) zwiększenie o 100% siły ataku wybranej postaci
- IceSlash (OS) atak z charakterystyką Cold
- Disperse (SM) usunięcie przeciwnika z pola walki
- Fireball (OM) czar (100) typu Flame na grupę
- Blazemost (OM) czar (200) typu Flame na jednego

PALADIN

Tryb uzyskania: Fighter + Cleric
Bonus za poziom Master: HP +20
Umiejętność wrodzona: możliwość zabicia przeciwnika jednym ciosem

Umiejętności:
- Scapegoat (SS) ochrona wybranej postaci przed obrażeniami
- Vacuum (OS) atak typu wind na wszystkich
- Berserker (OS) atak o podwójnej sile kosztem obniżenia na turę parametrów obrony
- Infermost (OM) czar (150) typu Wind na grupę
- MagicWall (SM) zmniejszenie obrażeń od czarów
- Guardian (SS) przyjmowanie obrażeń za wszystkich
- Farewell (HM) wskrzeszenie i uleczenie towarzyszy kosztem własnego życia
- Multicut (OS) atak (200) typu Wind na grupę, zwiększone obrażenia dla nieumarłych

SAGE

Tryb uzyskania: Mage + Cleric
Bonus za poziom Master: INT +20
Umiejętność wrodzona: obniżony koszt czarów

Umiejętności:
- Defeat (OM) natychmiastowa śmierć przeciwnika
- Barrier (SM) zmniejszenie obrażeń od Flame i Cold
- Blizzard (OM) czar (100) typu Cold na wszystkich wrogów
- MagicWall (SM) zmniejszenie obrażeń od czarów
- HealUs (HM) odnowienie ok. 100 HP wszystkim w drużynie
- Revive (HM) wskrzeszenie postaci
- Summon (SS) wezwanie niższego elementala (dochodzi do drużyny sterowany przez komputer)
- Explodet (OM) czar (140) typu Magic na wszystkich

TAMER

Tryb uzyskania: Thief + Shepherd
Bonus za poziom Master: GD +15
Umiejętność wrodzona: zwiększona szansa na łapanie stworów

Umiejętności:
- PoisonGas (SS) zatrucie grupy wrogów
- Tamer (SS) zwiększenie szansy złapania przeciwnika
- SleepAir (SS) uśpienie grupy wrogów
- FrigidAir (OS) atak (15) typu Cold na wszystkich
- PalsyAir (SS) sparaliżowanie grupy wrogów (Numb)
- BlazeAir (OS) atak (40) typu Flame na wszystkich
- PoisonFog (SS) mocniejsze zatrucie na grupę
- BeDragon (SM) zamiana postaci w smoka (zwiększone parametry)

PIRATE

Tryb uzyskania: Thief + Mariner
Bonus za poziom Master: AGL +15
Umiejętność wrodzona: możliwość ukradzenia przedmiotu przy ataku

Umiejętności:
- Antidote (HM) leczenie Poison
- FanWind (SS) jednorazowe odbicie ataku typu Flame lub Cold
- Hurricane (OS) atak (60) typu Wind na grupę
- StepGuard (T) anulowanie obrażeń zadawanych przez nierówną powierzchnię (trujący kwas, lawę itp.)
- MapMagic (T) ukazuje ukryte skarby w najbliższym otoczeniu
- StrongD (SS) znacząco redukuje wszelkie obrażenia otrzymywane przez 1 rundę
- CoralRain (OM) czar (90) typu Water na wszystkich
- Whirlpool (OM) czar (140) typu Water+Wind na grupę

TEENIDOL

Tryb uzyskania: Dancer + Bard + Jester
Bonus za poziom Master: APR +20
Umiejętność wrodzona: możliwość oszołomienia przeciwnika (trzy tury) przy ataku

Umiejętności:
- Flash (SS) zmniejszenie celności ataków wszystkich rywali
- Invoke (SM) niewrażliwość na wszystkie ataki (cała drużyna) kosztem straty tury
- Ecrinlate (SS) zwiększenie obrażeń zadawanych przez czary
- Hustle (HS) leczenie ok. 70 HP wszystkim w drużynie
- BackFlip (OS) atak na wszystkich, obrażenia niższe przy liczniejszym przeciwniku
- FireTower (OS) atak (190) typu Flame na jednego
- LifeSong (HS) możliwość wskrzeszenia wszystkich towarzyszy w następnej rundzie

KLASY EKSPERT

GODHAND

Tryb uzyskania: Dragoon + Paladin
Bonus za poziom Master: STR +25

Umiejętności:
- Metal Kat (OS) atak trafiający (100%) metalowe stwory obrażenia + 50%
- HealUs (HM) odnowienie ok. 100 HP wszystkim w drużynie
- BackThrow (OS) atak (100) na wszystkich
- Sacrifice (OM) zabicie przeciwnika i siebie
- GigaSlash (OS) atak (400) na grupę
- Revive (HM) wskrzeszenie postaci
- UltraHit (OS) atak (600) na jednego

SUMMONER

Tryb uzyskania: Sage + Teenidol
Bonus za poziom Master: MP +30
Umiejętność wrodzona: obniżony koszt czarów

Umiejętności:
- Meditate (HS) odnowienie sobie ok. 500 HP
- DefeatMax (OM) zabicie wszystkich przeciwników
- Magma (OS) atak (80) typu Flame na wszystkich
- Tremor (OS) usunięcie wszystkich „mniejszych" rywali z pola walki
- HellFlame (OS) atak (200) typu Flame na wszystkich
- DeMagic (SS) usunięcie wszystkim wrogom wszelkich anomali pozytywnych statusów
- HellBlast (OS) atak (270) typu Lightning na wszystkich
- Summoner (SS) przywołanie wyższego elementala (dochodzi do drużyny sterowany przez komputer)

HERO

Tryb uzyskania: trzy dowolne zaawansowane klasy (lub dwie i jedna expert) + Hero Heart
Bonus za poziom Master: MP +30
Umiejętność wrodzona: odnowa sobie ok. 20HP co turę

Umiejętności:
- Immune (SM) niewrażliwość na wszystkie ataki (cała drużyna) kosztem straty tury
- Revive (HM) wskrzeszenie postaci
- Zap (OM) czar (110) typu Lightning na wszystkich
- DeMagic (SS) usunięcie wszystkim wrogom wszelkich anomali pozytywnych statusów
- Thordain (OM) czar (200) typu Lightning na grupę
- GigaSlash (OS) atak (400) na grupę
- Alldam (OM) czar (600) typu Lightning na jednego (wykorzystuje całą drużynę)

Uwaga: Hero Heart zdobywamy przez ukończenie (pokonanie bossa) pierwszego bonusowego labiryntu, do którego wejście prowadzi przez pierwszy z dodatkowych podestów w Turnach.

ZDOLNOŚCI ŁĄCZONE

Są to zdolności, jakich uczy się dana postać, jeśli po zaliczeniu odpowiedniej ilości walk w danej klasie (po walce pojawia się komunikat o „dojrzałości" do danego zawodu [matured], jeśli szliśmy w danej klasie od zera lub o odzyskaniu poziomu danej klasy jeśli powróciliśmy do swego zawodu po szkoleniu w innych) zmienimy klasę na inną i będąc w niej również stoczymy konkretną ilość walk. A oto odpowiednie kombinacje zawodów (pierwszeństwo nie ma znaczenia):

Warrior + Thief	TheifHit (OS) atak z próbą kradzieży
Warrior + Dancer	SwordDance (OS) cztery ataki o nieco mniejszej mocy
Warrior + Bard	WarSong (SS) zwiększenie Gd całej drużyny
Warrior + Mariner	BadSlash (OS) atak o zwiększonej sile przeciwko latającym
Warrior + Shepherd	Minouchi (HM) leczenie Poison i Paralysis
Warrior + Jester	ConfuHit (OS) atak z możliwością założenia Confuse
Fighter + Thief	K.O. Punch (OS) atak z połową mocy może zabić rywala
Fighter + Dancer	JackDance (OS) atak na grupę, obrażenia spadają dla kolejnych celów
Fighter + Bard	WarCry (SS) zablokowanie akcji wszystkich rywali na 1 turę
Fighter + Mariner	BigTrip (OS) atak z możliwością ogłuszenia przeciwnika
Fighter + Shepherd	RamAttack (OS) atak odbierający celowi i atakującemu większość HP (niska celność)
Fighter + Jester	Retaliate (SS) skopiowanie ataku przeciwnika
Fighter + Mage	FireAx (OS) atak (10) typu Flame na wszystkich
Mage + Thief	RobMagic (SM) ukradzenie wrogowi części MP
Mage + Dancer	TakeMagic (SM) odnowienie MP równych wydanym na czar przez przeciwnika
Mage + Bard	CurseSong (SS) zmniejszenie obrony grupie wrogów
Mage + Mariner	Lightning (OM) czar (40) typu Lightning na wszystkich
Mage + Shepherd	SleepAll (SM) głębsze uśpienie grupy wrogów
Mage + Jester	PanicAll (SM) dezorientacja grupy wrogów (atakują swoich)
Cleric + Dancer	K.O.Dance (OS) zabicie wszystkich przeciwników
Cleric + Bard	HealSong (HS) leczy ok. 20 HP u wszystkich
Cleric + Mariner	Holylure (SM) odpowiednik Ironize
Cleric + Shepherd	Increase (SM) zwiększenie obrony całej drużyny
Dancer + Thief	RobDance (SS) ukradzenie wrogowi części MP
Dancer + Mariner	ShipDance (SS) blokada akcji jednego rywala na 1 turę
Dancer + Shepherd	RamDance (SS) brak wyraźnego efektu
Dancer + Jester	BoxerDance (SS) blokada akcji grupy rywali na 1 turę
Thief + Jester	Giggle (SS) brak wyraźnego efektu
Bard + Shepherd	RamSong (SS) uśpienie wszystkich wrogów
Bard + Jester	GagSong (SS) blokada akcji grupy rywali na 1 turę
Teenidol + Sage	LifeDance (HS) wskrzeszenie i uleczenie wszystkich towarzyszy kosztem własnego życia

ZDOLNOŚCI POSTACI

Niektóre z postaci dysponują własnymi, unikatowymi umiejętnościami, jakie zdobywają wraz z doświadczeniem albo poprzez odpowiednie questy.

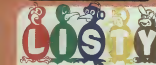
GABO

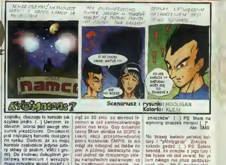
- Bark (SS) blokada akcji grupy rywali na 1 turę
- Bite (OS) atak ze zmiennymi obrażeniami
- Tackle (OS) atak odbierający celowi i atakującemu większość HP (niska celność)
- Rip (OS) atak na grupę, obrażenia spadają dla kolejnych celów
- Howl (OS) cztery ataki na losowe cele, czasem nie wychodzi

BOHATER

- Majustis (SM) blokada magii u jednego rywala
- Gigastis (SM) blokada magii u wszystkich wrogów

Aby uzyskać pierwszy z czarów, należy w przeszłości porozmawiać z High Priestem w Great Fane (na południe od Mondro), a następnie powrócić do niej lokacji w teraźniejszości i po ok. tywacji przejścia do grobowca w głównym holu zasilić rudkę na krzyż poczynając od statuy po lewej, a wtedy wysunie się platforma prowadząca na wysepkę z wejściem), wejść tam i zabrać ze skrzyni czar. Następnie można powrócić do przeszłości i ponownie porozmawiać z kapłanem, a w teraźniejszym Great Fane (w tym samym grobowcu) znajdziemy jeszcze Gigastis.




SENSEJSZYN! NAJNOWSZE WIEŚCI Z OBOZU NAMCO SĄ PORAŻAJĄCE
CÓŻ, POTWIERDZONO PLOTKĘ JAKOBY W TEKKENIE 4 MIAŁBY SIĘ POJAWIĆ PRAWDZIWY OJCIEC JINA KAZAMY!
JEDNAK NAJWIĘKSZYM ZASKOCZENIEM JEST
OBÓZ namco
O SO CHOSI JAKBY MATUŚ ???
EEE NO WIESZ
CO SIĘ GAPICIE ?!? KAŻDEMU MOŻE SIĘ TO ZDARZYĆ !

Scenariusz i rysunki: HOOLIGAN
Kolorki: KLEJU

Daremne, żałosne, beznadziejne - oto co myślę o niektórych listach, jakie dane mi było czytać w minionym miesiącu. Powód? Oś, prozaiczny (a diabeł tkwi w szczegółach) - wskutek zamieszania jakiego narobił naczelny w poprzednim numerze PE we wstępniaku, wielu z Was łyknęło tani żart dotyczący Ech, dotyczący wielu kwestii. Oto fragmenty niektórych wypowiedzi (z uwagi na dobro autorów nie podaję ich namiarów): **Przeczytałem w PE, że jest możliwe kupno PS2 w firmie Mirecie za 650 zł. Jak to zrobić i gdzie? Jaki jest adres WWW tej firmy?** Marti... **Błagam, zamieśćcie na cover-CD moją ukochaną, amigową grę pt. North&South.** Wojtek >> **Nawet nie wiesz, jak się podnieciłem, gdy przeczytałem w ostatnim PE o płytach, które będziecie dodawać. Pamiętam, jak miałem Amigę i nawalałem w Cannon Foddera, ale miałem zepsutą dyskietkę, więc przeszedłem 20 misji i koniec... A teraz to wszystko na PSX!!!** Oktawian

No pięknie, nie powiem. Ale to tylko jedna strona medalu. Druga - autorzy listów, SMS-ów oraz mailów o treści dołującej swoim idiotyzmem. Pytam się Was publicznie, co pragniecie osiągnąć pisząc do Redakcji PE teksty a la: **Cza, ty konsolowy ZAFAJDANCU! Pecety są 100 razy lepsze niż te wasze pudełka z napisami w stylu PS2. Więc odp******cie się od PC!!!** Lw. Jak długo myślał nad treścią autor tegoż... **Zasmuciło mnie to, że SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY ukaże się tylko na PS2. Przekonajcie ich, żeby zrobili ją na PSX!** No nie, ja nie mam więcej pytań, zastanawiam się nad sensem egzystencji co niektórych jednostek. Tylko proszę nie piszcie, żem jest cham nie z tej ziemi (a i owszem, do usług...), że się czepiam bezpodstawnie itd. Ruszcie tymi palcami, wykażcie się, przekonajcie mnie oraz innych Czytelników, iż jesteście wartościowymi osobami!!! Jeśli jesteście (...) Do wszystkich mądralińskich: nie odpowiadam na SMS-y, gdyż nie stać mnie na to. Jeśli macie do mnie jakieś KONKRETNE pytania, to dzwońcie - w miarę możliwości służę pomocą (uwaga: telefonowanie nocną porą wiąże się nieodzownie z ryzykiem usłyszenia w słuchawce wiązki niecenzuralnych zwrotów!) (...) Czemu daliście wyraz: spodobał Wam się tekst opublikowany w poprzednim numerze PE pt. Zapach 8-miu Bitów. Dostałem stos listów z gratulacjami itd., ale i całą masę sentymentalnych opowiastek. Wybrałem najciekawsze moim zdaniem opinie, pokrótce je komentując (...). Nic to, życzę przyjemnej lektury!!!

Kontakt: hv@pixelextreme.pl, tel. 0608 33 82 82 (tylko SMS), a także listy na adres Redakcji z dopiskiem "LISTY HV"

POD MŁOTKIEM

'[...] Witam! Czy nie sądzicie, że oryginalne gry na PlayStation 2 są w Polsce raczej drogie? Według mnie - o wiele za drogie. Nie mam ochoty płacić za gry 269 zł, ale nie mam też zamiaru przerabiać konsoli. Jedynym rozwiązaniem - z mojego punktu widzenia - są aukcje internetowe. Sam ostatnio kupiłem nową, zafoliowaną grę SILENT HILL 2 za 139,50 zł oraz PRO EVOLUTION SOCCER za 150 zł. Naprawdę opłaca się! Nie chcę nikogo reklamować, ale polecam parę osób z Allegro, które masowo sprzedają nowe, oryginalne gry. Pozdrawiam [...]'

??? e-mail

Hm, pomimo faktu, że co jakiś czas poruszany jest ten temat, regularnie pragniecie się wyżalić. I dobrze - nadstawiam Wam koszulę (jeno prośba do pań: nie zostawcie mi śladu po pomadce, bo moja przyszła żona zrobi zadymę, że hej!), wysłucham wszelkich głosów, książkę skarg i wniosków zorganizuję. TAK, TAK, TAK!!! Gry są zbyt drogie. I dopóki nie będą kosztować relatywnie "zjadliwie", dopóty piractwo będzie tak popularne. Koniec, kropka. Co się tyczy Allegro, to na owej aukcji internetowej można kupić wszystko, zaś prawie wszystko za DOBRĄ cenę, jeśli tylko wyczai się odpowiedni moment. Ot, Loki kompletuje zestaw 'Te-Talki' (piętrową makietę w pokoju montuje), a Ściera zbiera niechciane tupiące (konsole znaczy się, bowiem, jak twierdzi - emulatory nie oddają tego 'fimgu', co archaiczna konsola z jeszcze bardziej archaicznym padem). Ofkoz, wszystko dzięki Allegro.

KUPIŁEM TRUPA

[...] Nigdy nie pisałem listu do jakiejkolwiek Redakcji, a że pojawiły się w mojej głowie pewne pytania - postanowiłem zwrócić się do fachowców, czyli do Was. (...) Kilka tygodni temu kupiłem używanego DeCeka. Dodam, iż zrobiłem to w pełni świadomie, zdając sobie sprawę z tego, że konsola dawno temu 'padła na pysk' (wiadomo: zero nowych gierek itd.). To było moje pierwsze spotkanie z DC. Wcześniej miałem Atari, C64, Amigę, PSX. Myślałem, że już z tego wyrosłem, aż pewnego dnia postanowiłem kupić Dreamcasta. Zaintrygowały mnie cena oraz możliwości, o których tylko czytałem. Po odpaleniu kilku gierek nie mogłem uwierzyć własnym oczom! Wiem, pomyślicie - 'koleś kupił DC-ka, który obecnie w porównaniu z PS2 czy Xboxem jest złomem, i się podnieca'. Ale pozostanie dla mnie zagadką, dlaczego ta konsola tak szybko padła. (...) Uważam, że obecnie, biorąc pod uwagę stosunek jakość/cena, Dreamcast jest najlepszą konsolą dostępną na rynku. Dodam, że za moją konsolę zapłaciłem jedynie cztery stówy (z padem, VMU i grami). Do zestawu dokupiłem pecetową klawiaturę i wreszcie mogę rozsądnie klepać maile! (...) Dobra, przejdę do sedna, czyli tego, co sprowadza mnie w Wasze progi: 1> Ile gier wyszło na DC? 2> Jak wygląda sprawa z oprogramowaniem (czytałem coś o odtwarzaniu filmów, mp3 itd.)? 3> Mam przeglądarkę Web Browser 2.0 - czy jest coś lepszego? (...) To chyba tyle. Nie będę Was już zadręczał. Dzięki, jeśli w ogóle dotrwaliście do końca tych wypocin. Jeśli nie będziecie mieli czasu odpowiedzieć - nie szkodzi. Pozdrawiam całą zg(Red.)akcję. [...]'

Łukasz, e-mail

I dobrze uczyniłaś. Zawsze służymy dobrą radą, oczywiście w miarę możliwości i jeśli starczy nam sił przerobowych. Nie ma żadnego problemu, należy się jedyne 4,50 zł! Na przyszłość wal do nas jak w dym, hiehie! (...) No proszę, cenię sobie w Twojej wypowiedzi to, iż otwarcie przyznałaś się, że Dream wywarł na Tobie tak pozytywne wrażenie. Bo wszak większość młodocianych Graczy nie szanuje, wypina się na 'zapomniane sprzęty', ceniąc jedynie najnowsze zdobycze techniki: konsole przerzucające zawrotne ilości polygonów i komórki z wbudowanymi grami pokroju TEKKEN 4. Tak trzymać! A Dreamcast padł z tej przyczyny, iż SEGA chciała ciągnąć za ogon kilka srok jednocześnie. Jeśli wiesz, o czym prawię. (...) Święta racja! Dreamcasta można łyknąć "z drugiej ręki" za ok. 350 zł, a jak się dobrze zakręcisz - znacznie taniej (ot, np. mój kolaś sprzedał ostatnio 'zakręcony' sprzęt za 250 zeta!). Poza tym mocą obliczeniową Dreamcast znacznie przewyższa PSX-a, a i stanowi synonim raju dla wszystkich maniaków arcade (masa gier ociekających tym klimatem) i jeszcze jedno: oryginalne gry na DC można już łyknąć za 50 zeta, co stanowi fenomen w skali zamieszkiwanego przez nas kraju. Gdy ostatnimi czasy Shive doniósł na GDPE o takiej akcji przeprowadzonej przez krakowski EMPIK, to nie mógł się odkopać od listów na priv. A później biedaczyna musiał jechać do rzeczonego sklepu samochodem ciężarowym, coby zrealizować zamówienia. ad 1> Tego dokładnie nie jestem w stanie oszacować, ale można przyjąć, że w Europie zostało wydanych - pi razy drzwi - ok. 300 tytułów. Biblioteka to zatem pokaźna, a co najważniejsze - jest z czego wybierać. W przeciwieństwie do SONY, SEGA dba o poziom swoich produkcji. ad 2> Oficjalnie wydanych programów umożliwiających 'zabawę z mediami' nie uraczysz. Natomiast scena undergroundowa oferuje w tym temacie WIELE. ad 3> Bez większych problemów powinieneś dostać wersję 2.6. Z tego co się orientuję, nie obsługuje ona flesha i skryptów javy, ale z tym da się żyć. Jest jeszcze wersja 3.0, ale aby ją dostać - trza zjeść sporo chleba. (...) 'Nie ma problema', czekam na 4.50 zeta.)

GŁĄBY KAPUŚCIANE

[...] Koleś widział u mnie GT3 i powiedział, że lepsze jest Rally Championship na PC. Co mam o tym sądzić? Proszę, doradźcie. [...]'

??? ???

Po pierwsze, walnij sobie młotkiem w łeb, a jeśli to nie pomoże - poproś o pomoc dresa z centrum (bejsbol małego kaliber). Nie masz większych problemów? Masz nierówno pod sufitem. Twój kolo zresztą też.

ZAINSPIROWANI

'[...] Kto powiedział, że gry wideo nie szkodzą otoczeniu? Zainspirowani grą GTA3 zaczęliśmy opier**ać samochody za znaczków' (...) PS Mam na wymianę znaczek merola! [...]'

Abe, SMS

No brawo, kwiecie polskiej kultury i "yntelygencji". Szkoda gadać (...) PS Ściera twierdzi, że znaczka z jego fury i tak byście nie dali zerwać. No, ja tam nikogo nie chcę podpuszczać, ale... [Mr Ś: zewrzyj się]

8 BIT

'[...] Siema! Niezłego arta wysmażyliście za Ścierwem, nie ma co! Czytając go przypomniałem sobie (z uśmiechem na gębie) swoje przygody z elektroniczną rozrywką, uświadamiając sobie, że brałem udział w jej rozwoju.) Pierwsza partia w PONG-a u kumpla, leżąc na dywanie przed małym czarno-białym TV, masując gałkę godzinami.) To była dopiero frajda dla dzieciaka. Potem inne sprzęciory: C64 z magnetem, mój hit to 'Boulder D.' (licznik ustawiania głowicy loading - dawały radę.), później stacja dysków, Atari, Amiga 500/1200 i 'Lotusy', 'Test Drive', 'Północ&Południe', Nintendo oczywiście 'Marian', 'Tank', 'Contra'... No i 'ruski gejmboj', czyli 'jajeczka' (miałem edycję z Myszką Miki.) Ale i salony były: wybór 'jem albo gram' (przebywałem w szkole z internatem), ucieczki przed panem z rurką w ręku, bo automat się za mocno skopało z kolegami, jak nie szło.) Przez PSX-a (MGS, GT) do teraźniejszości, czyli PS2. Ale ta ostatnia nie daje takiej radości jak dawne maszynki. Może jestem za stary, może dzisiaj tylko grafika, a nie klimat się liczy? Prawda pewnie jest gdzieś pośrodku. [...]'

Michał ???

Tjaaaa, serce rośnie, nieprawdaż? Człowiek częstokroć nie jest świadom, iż dokonał czegoś wielkiego. Może i granie to żadna wielka sprawa, wszak Gracz nic po sobie nie pozostawia (nie licząc totalnego syfu naokoło i Save'ów, buhaha!), ale satysfakcja zostaje mu do końca życia. I nikt nie jest w stanie odebrać mu tych wszystkich

0608 33 82 82 SMS POWER

No i stało się... Nie otrzymałem od Was żadnych godnych uwagi SMS-ów. Zgodnie z obietnicami tenże mini-kącik zawieszam. Aż do odwołania. Pamiętajcie jednak, iż dyżurny numer telefonu jest wciąż aktualny, toteż śmiało możecie do mnie przysyłać swoje propozycje SMS-owe. Jeśli uzbiera się odpowiednia liczba tekstów NA POZIOMIE, rubryka SMS POWER wróci na łamy PE. A póki co - adios. (...) PS. Pamiętajcie, że nie tylko Wy czytacie Urbana...

NAGRODA: GRA

LIST MIESIĄCA

W CHOROBIE

[...] No i na mnie przyszła pora. Znaczy się przyszła pora na napisanie do Pana, Panie HIV. Niech Pan sobie nie myśli, że ja tak bez powodu i o pierdołach... proszę Pana tylko o uważne przeczytanie mojego listu... a osąd czy moje wypociny były warte uwagi czy nie, proszę pozostawić na koniec (...) Ale zacznę wreszcie tę historyjkę (tak, to będzie znowu jakaś tam historyjka...)

Jako człowiekowi w znacznym stopniu uzależnionemu od gier komputerowych (mam tu na myśli gry na wszelakie konsole, jak i PC) nieobce było mi zarywanie kilku nocy z rzędu, poświęcając je na granie... To wydarzyło się po zarwanych właśnie w taki sposób nocach... Nie pamiętam już, w jaki tytuł tak namiętnie grałem, ale odbiło się to na moim zdrowiu... Do czego ja tu zmierzam... Może najpierw napiszę, co skłoniło mnie, aby usiąść przy komputerze i wystukać na klawiaturze ten list... W PE#56 w dziale "LISTY" na stronie 107 jest taka mała ramka z jakimś tam skanem artykuliku zatytułowanego "Niezdrowe gry komputerowe". Jest tam wzmianka o "syndromie drgającego ramienia" (notabene artykulik jest kolejnym przykładem niedoinformowania autora i szukania taniej sensacji... poza wspomnieniem o "syndromie drgającego ramienia" nie ma w nim nic o drgającym ramieniu). Moim zdaniem bardziej chodzi tu o padaczkę niż o jakieś tam kłucie puchnięcie rąk. Czemu tak myślę...? Nietrudno zgadnąć. Mnie dotknęła ta choroba, a jej przyczyną było nadmierne spędzanie czasu grając na konsoli! Tak, Panie HIV, GRANIE NA KONSOLACH NAPRAWDĘ SZKODZI... Na szczęście tylko nielicznym... Powie Pan, trzeba było przeczytać ostrzeżenie na opakowaniu jakiejkolwiek gry - o tym, że granie może wywołać padaczkę... Tylko skąd mogłem wiedzieć, że trafi akurat na mnie.

Właśnie przeczytałem to, co napisałem powyżej... brzmi to dla mnie jak próba wyżalenia się komuś... Właściwie czemu nie... Najzabawniejsze jest to, iż pomimo zakazu grania na konsoli przez lekarza (w ogóle oglądania telewizji) i PC więcej niż godzinę dziennie, ja nadal gram (tak, wiem, że to lekkomyślność... lecz cóż... nałóg to nałóg). Dopełnieniem wszystkiego jest to, że przyznano mi rentę i pobieram stypendium socjalne jako student uczelni wyższej (razem to będzie około 600 zł miesięcznie). Na PC się uzbierało (właśnie za jego pomocą piszę ten list), proszę zgadnąć, na co właśnie teraz zbieram (dla ułatwienia podam, że jeden z Next-Genów).

Teraz UWAGA! będzie konkluzja: Życie to jeden wielki paradoks... Teoretycznie nie mogę grać (tyle, ile bym chciał)... praktycznie wreszcie gram (stać mnie na granie) na nowym sprzęcie... Tylko cena, jaką muszę płacić za mój nałóg, jest dla mnie trochę wysoka... Niestety (-stety?) muszę już kończyć, ponieważ rączka daje znać o sobie... (siedzę przy komputerze już chwilę czasu)... [...]

Nippon (dane autora zastrzeżone do wiadomości Redakcji)

H: No brachu, to sobie nawarzyłeś piwa... Problem epilepsji, jak i wielu innych chorób, nie jest nikomu obcy i każdy ma świadomość ludzkich tragedii oraz cierpienia z nimi związanych, ale każdy jeden człowiek tłumaczy sobie, że jego to nie dotyczy. A jednak! Mam znajomą, która - ni z gruchy, ni z pietruchy - na dyskotece padła na parkiet niczym kawka i zaczęła toczyć pianę... choć nigdy nic na to nie wskazywało. Ty z pewnością również nie podejrzewałeś, że dopadnie Cię choroba, nieprawdaż? Słusznie jednak zauważyłeś, że (tu konkretnie) epilepsja dotyka nielicznych. Moje stanowisko w tej sprawie ma się następująco (choć specjalistą nie jestem): nie można upatrywać źródła choroby w graniu. Epilepsja podsycana jest u jednostek przez kolorowe rozbłyski itp. O ile dobrze pamiętam, kilka lat wstecz w Japonii wybuchł skandal (dosłownie), bowiem w trakcie pewnej sceny w anime dzieciaki pospadały z krzeseł, trzęsąc się niczym w zaawansowanym delirium. No i afera. Że anime jest fe!, że to diabeł, zło wcielone... Bez komentarza. Ja także cierpię, w pewnym sensie, na przypadłość związaną z... techniką. Trzęsą mi się łapy!!! Być może wódo przelana przez gardło miała tu swoje 5 minut;) przede wszystkim jednak źródła swojej "nieudolności" wypatruję w siedzeniu przed komputerem, a ściślej rzecz ujmując: w nałogowym klepaniu w klawiaturę od mniej więcej 10 lat. No i jestem dziadem w pewnym sensie... Gdy przed klawiaturą czynnie spędzę więcej jak osiem godzin bez przestanku, zaczynają się problemy: mogę zapomnieć o nawleczeniu nitki na igłę.) Całe szczęście, że przyciski na klawiaturze nie są zbyt tak małe, a i w "batony" na padzie trafiam bez problemów. Problem jednak istnieje. Teraz pół biedy, jednak na starość mogę mieć poważne problemy z gale[...]m.) A taki Sciera, biedaczysko... nie może grać zbyt długo w doomowce i w ogóle gry "przestrzenne", gdyż zbiera mu się na wymioty (to zjawisko występuje wśród Graczy gęsto). Oj, nieudolność ludzka... Wydaje mi się jednak, iż nic tu nie zaradzimy... ludzki organizm jest słaby, poszczególne jednostki reagują na różne czynniki zgoła odmiennie. Trza na siebie uważać i dbać o zdrowie - bez dwóch zdań. No, niestety, człowiek nie kot, który ma kilka "żyć". Tak czy inaczej, dziękuję Ci za poruszenie tematu i proszę - nie wstydź się swojej choroby (tak właśnie wnioskuję z treści listu). W nagrodę dostajesz grę, jakąś koprową, żebyś nie przesadzał z graniem :) (...) A wszystkich Czytelników zapraszam na forum: wypowiadajcie się w kwestii poruszonej powyżej. Czekam też na listy.

KRZYŻÓWKA

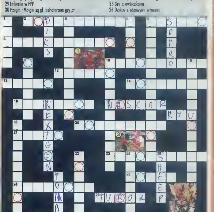
Na Wasze życzenie uderzamy z kolejną krzyżówką. Zasady takie same: z czerwonych i niebieskich pól otrzymacie 2 hasła, które następnie trzeba skojarzyć z 2 grami. Tytuły tych gier są odpowiedzią na krzyżówkę, którą to należy przysyłać wraz z kuponem do 15 maja (najlepiej na kartkach pocztowych) na adres Redakcji. Do wygrania jest 5 gier na PSX. [Nawra & El Loco]

Poziomo

2 Europejski odpowiednik "Gun Heaven"
6 Nawala w klawisze
8 Z jakiej gry pochodzi screen nr 1?
10.Jak zowie się postać ze screenu nr 2?
12 Bohaterowie Wormsów
13 Małpiszon Firo i kocur
14 Na okładce FIFA 99
15 W tej strategii występuje Tanye
17 W tym sporcie jeżdżą "w kółko"
18 Gł. bohater Shenmue to...
20 Prequel "Fade To Black"
21 Flagowa postać serii Virtua Fighter
23 Screen nr 3 - do rozszyfrowania.
27 Sequel do Myst
28 W drugiej części tego eRPeGa grała polska orkiestra
29 Indianin w FPP
30 Haigle i Moigle są gł. bohaterami gry pt.

Pionowo

1 Biała broń w RE2
3.Jaki zwierzak jest przyjacielem bohatera Heart of Darkness.
4 Strzelanina FPP w świecie "Star Wars" (PSX)
5 Zamek, upiory i barna...
6 Gra ta umożliwia wygenerowanie stwora przez włożenie dowolnej płyty CD do konsoli
7 Zieje ogniem
9 "Labiryntowa strzelanina" od Gremlin
10 "Symulator snajpera"
11 Chodzona nawalanka w różnych "epokach czasowych"
16 Wyścigi samolotów
19 Nazwisko bohatera "Medal of Honor"
22.Tytuł tej gry stanowi nazwę bazy terrorystów, którą penetruje Zak Harker
24 Można powiedzieć, że ta gra zwiastowała nadejście MK4
25 Gra z owieczkami
26 Dzikus z różowymi włosami



Rozwiązanie Konkursu "Final Fantasy: The Spirits Within"

Odpowiedź: Broń, której użycia domagał się Gen. Hein to "ZEUS"

Nagrodzeni

Film Final Fantasy: The Spirits Within na DVD (wydanie specjalne):
Sylwester Przybyło, Libusza
Marek Marcuch, Wrocław
Roman Kopiec, Warszawa
Andrzej Jędrusik, Bydgoszcz
Piotr Jedliński, Góre

VHS:
Łukasz Gregorasz, Dębica
Tomasz Broczek, Opatówek
Konrad Fugiel, Bogatynia
Andrzej Kołtunielicz, Lublin
Radosław Mazurek, Chełm

PODKŁADKI:
Marcin Łęszczak, Opalenica
Mikołaj Rak, Gdańsk
Łukasz Smulik, Łódź
Emil Hak, Łęczna
Mariusz Ciski, Ruda Śląska
Michał Sznajder, Oświęcim
Marcin Foreia, Wejherowo
Dariusz Dyrda, Brzeg
Maciej Adamczewski, Ustronie Morskie
Mariusz Florek, Kraków

pięknych chwil spędzonych przed sprzętem do grania. Warto jednak wyłączyć od czasu do czasu konsolę, aby coś po sobie pozostawić dla potomnych (MGS2 się kłania.)

FENOMEN

"[...] Opiszę pokrótce, jak "przerobiłem" swoją konsolę tak, aby nie działały w niej oryginalne kontrolery. (...) Działając w pośpiechu chciałem wyczyścić sloty Memorki (pilniczkiem do paznokci). Niestety nie odłączyłem konsoli od prądu i coś się popsuło. Konsola się zresetowała, gra się uruchomiła, ale... nie miałem z nią kontaktu (nie działał mój Duel). Podłączyłem padzior kumpla, ale też nie działał. (...) Przez dwa tygodnie opłakiwałem trupa. Niedawno rozebrałem konsolę na części, złożyłem ją do kupy i podłączyłem do niej opornik (czyt. nieoryginalny pad "ze stadionu") - okazało się, że działa!!! Podłączyłem więc Duela - i nie działa! Wszystko by było ok, jednak gdy do konsoli podłączony jest "opornik", to nie wykrywa kart pamięci (oryginalnych i piratów). Tym oto sposobem mam antyoryginalną konsolę. Co Wy na to? Ja wymiękam. [...]"

Shisoirenic, Ostrów Maz.

Patent to pierwszy, bez dwóch zdań. A może Twoja konsola, Czytelniku, wykazuje jakieś "odstępstwa od normy", hm? Może za jej pośrednictwem odbierasz tajemnicze sygnały z kosmosu? Może Twoja konsola specjalizuje się w robieniu frytek i jeździe akrobatycznej na hulajnodze? Może Twoja konsola bierze udział w corocznym spływie nurtem Dunajca? Jeśli tak - czekam na relację.

KHEM...

"[...] Czemu nie odpowiadacie na moje maile? Zamieszczacie tyle listów, a mojego nie mogę znaleźć! I wcale nie chodzi mi o to, żeby się pochwalić przed kumplami listem w gazecie, ew. aby coś wygrać. [...]"

Romario07, e-mail

Oj, pomyśl, zastanów się głęboko, zanim po raz kolejny zablerzesz się za napisanie czegoś, co określasz mianem listu. Tak się złożyło, iż do druku wybieram co bardziej wartościowe kawałki. Nie, nic nie sugeruję... (...) Nie chcesz nic wygrać? Szkoda, bo już nosiłem się z zamiarem wręczenia Ci nagrody. Ale jak nie, to nie.

ŻEBY CHŁOP NIE MÓGŁ...

"[...] Mam tego serdecznie dość! Tyram jak wół od świtu do 15.00) i nie jestem w stanie odłożyć forsy na głupią konsolę Next-Gen! Co za kraj!!! I jak tu sobie w łeb nie strzelić?! Całe szczęście, że dzięki Wam i PE - mogę się nacieszyć nowymi grami. [...]"

Waldek Cycek, Żory

Cycu, łoż to pic na wodę, fotomontaż! I nie przejmuj się na zapas - będzie gorzej, przynajmniej do końca bieżącego roku.

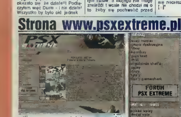
FURIAT

"[...] HIV, piszę do Ciebie, bo jestem bardzo wkurzony... powiem krótko: wnerwiecie mnie już kompletnie! I wnerwiają mnie piratomani, którzy mówią, że honor nie pozwala im kupić oryginału albo że są hardcore'owcami. I to ostatnie jest debilne, bo być hardcore'owcem to znaczy być dobrym w grach, a nie oszczędzać na ludzkiej krzywdzie (czyli kupowaniu pirata). (...) "Debil miesiąca" - widać brak szacunku do Czytelnika. Bo to mnie denerwuje, że wyzywacie mniej doświadczonych ludzi od debili. CZEMU?!!! Gdyby ktoś z Was napisał coś do gazety o innej tematyce i został by "debilem", to by się na pewno wkurzył, no nie? Nie mów mi, HIV, że tylko wyróżniasz ludzką głupotę, bo jakoś redakcyjnej głupoty nie wyróżniacie, a jesteście głupi jak 2 buty nie do pary. (...) Lamerstwo HA! Toż to dyskryminacja słabszych Graczy. Przecież nie każdy jest w stanie przejść grę od razu na poziomie Extreme na "perfekt" w sekundę, tak jak wy. I tu ślę gorące tucki kolesiowi o ksywie Rasputin! Każdy gra jak umie i nie ma co kogokolwiek wyzywać. (...) Konsolowy szowinizm, co to ma znaczyć? Że ktoś jest gorszy od kogoś tylko dlatego, że ma N64 a nie PSX? Odpowiesz mi na to pytanie? [...]"

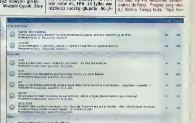
silver_ocelot ???

Wnerwiamy Cię...? To dobrze. Wychodzę z założenia, iż zdecydowanie lepiej jest wzbudzać jakiekolwiek emocje, nawet mało pozytywne, niźli obojętność (czy obojętność to również emocja?). Pełna definicja "Gracza hardcore'owego" nie powstała i raczej nie powstanie, bowiem "hardcore" postrzegany jest przez jednostki zgoła odmiennie. Nie ma co silić się na sklecenie uniwersalnej definicji. Pragnę przy okazji obalić Twoją tezę: "być har-

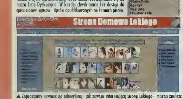
Strona www.psxextreme.pl



▲ Główna strona magazynu uległa korzystnej metamorfozie. Teraz dzięki wkładowi ToMa (www.federation9.org) jest dużo nowocześniejsza i bardziej funkcjonalna. W krótce możecie spodziewać się kolejnych zmian. Do Waszej dyspozycji oddajemy zbiór komiksów (również nie publikowanych na łamach pisma!), filmiki z życia za(Red.)akcji, oraz możliwość zapisania się na naszą Listę Dyskusyjną. W każdej chwili macie też dostęp do spisu ciosów, opisów i tipsów opublikowanych na łamach pisma.



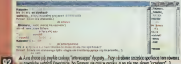
▲▼ Jest to dynamicznie rozwijające się miejsce, gdzie można zasięgnąć rady lub podzielić się z innymi użytkownikami swoją wiedzą. Możecie też wpłynąć na rozwój naszej gazety wyrażając swoje opinie (niekoniecznie pochlebne) i proponując jakieś korzystne zmiany. Na pewno się to opłaci, bo poza typowo "użytecznymi" aspektami na naszym Forum można zawiązać nowe przyjaźnie z maniakami konsol z całej Polski! I, oczywiście, "Czujne oko redakcji" cały czas spogląda na Wasze posty, więc na pewno Wasz wkład nie zostanie zlekceważony. Ogólnie mówiąc - to (pro) forum:)



▲ Zapraszamy również na odnowioną i jak zawsze interesującą stronę Lokiego - można znaleźć tam wiele "interesujących" materiałów. Co kryje intrygujący link "Members Only")?

Bywalcy naszej strony mają również do dyspozycji szereg linków do ciekawych, naszym zdaniem, stron WWW o tematyce konsolowej.

"The sun goes down, I feel the light betray me"



▲ A na chacie jak zwykle czekają "interesujące" dysputy... Przy odrobinie szczęścia spotkacie tam również ...cowników redakcji (uważajcie, bo Gamero się czai w mroku, a on nie zna słowa "przebacz")

▼ Jest również Księga Gości.

core'owcem to znaczy być dobrym w grach". Guzik prawda. Nie każdy jest w stanie manualnie poradzić sobie z grami wideo, a mimo wszystko może być hardcore (np. w zakresie wiedzy, doświadczenia, przebiegu itp.) (...) "Debil miesiąca" póki co został zdjęty z ramówki "LISTÓW", ale wkrótce wróci... Czytelnicy pragną przywrócenia tegoż prestiżowego wyróżnienia, domagają się głośno. Dla uwiarygodnienia moich słów przytoczę fragment listu i ręczny dopisek pod nim, jaki umieścił Łukasz Z. z Opola: "Adresik podaję tylko w razie gdybyś miał ciężkie dni i to na mnie by wypadł debil miesiąca.) Nie mogę sobie również odpuścić zacytowania słów Nookiego: Skoro nie ma już debila miesiąca, wymyślcie jakieś nowe określenie dla osób "lekko tępawych". Jeżeli takowe już wymyślicie - czy mogę być jako pierwszy mianowany tym zaszczytnym tytułem? Proszę, pojedź mi na mały móżdżek albo coś w tym stylu)!" Temat uważam za zamknięty. (...) Rasputin nakreślił jedynie własny punkt widzenia, za treść otrzymał ode mnie siarczystego "kokosa", bo wiem wdać się z nim w polemikę nie miałam zamiaru. BTW. Nie jesteśmy pięknymi bogami (hi, Loki!!), częstokroć również męczymy się z poszczególnymi tytułami (żebyś Ty słyszał, jak wyzywałam klecąc opis do HERDY GERDY.) (...) Konsolowy szowinizm to przypadłość jednostek posiadających na stanie jedną jedyną platformę i nie do końca orientujących się w temacie platform konkurencyjnych. Wiesz, auto dowartościowanie się i temu podobne bzdety. Uogólniając, konsolowy szowinizm ma podłoże w zwichrowanej psychice. Rzekłem. (...) Aha, choć z Twojego listu kipi nienawiść, wściekłość, postanowiłam wynagrodzić Twój trud włożony w jego treść (za autentyczność, cokolwiek ma to znaczyć.) opublikowałam jedynie jego część. Niestety, zapomniałaś o podaniu adresu zamieszkania, nagroda przepadła.

NAWIEDZONY

"[...] Chcę poruszyć ważną kwestię dotyczącą odpowiedzialności, jaka spoczywa na Waszych barkach po tym, jak na rynku ukazał się pierwszy numer PSX EXTREME. A mianowicie chodzi mi o (zaczepiam się o słownik) tzw. "manipulację", która, powiedzmy sobie szczerze, występuje we wszystkich kulturach w różnym okresie czasu i ze zmiennym nasileniem. Gdybym miał strzelać, to PE dałbym 70% wpływu na jednostkę, nie wspominając o ogóle. (...) To właśnie Wy - zg(Red.)zi - jesteście dziećmi geniuszu ludzkiego (bez przesadnej gloryfikacji). Wasze ukochane owieczki, Czytelnicy czy jak tam ich nazywacie, potrzebują wsparcia, potrzebują pasterza, który pomoże przebrnąć przez ciemne doliny, który da początek i koniec. Szykujecie im 12 razy w roku zbiorowe orgie na tle intelektualnym. O tak, panowie, to chyba jeszcze nie koniec. (...) PS. Oby tak dalej! [...]"

Panas ???

Przepraszam, chcesz o tym porozmawiać? Jeśli tak, zadzwoń do mnie. Podam Ci numer telefonu znakomitego specjalisty, u którego leczy się jeden ze zg(Red.)ów (przecież nie powiedziałem, że Ściera...). Ale... cokolwiek chciałeś wyrazić swymi słowami, masz rację. Wizyta we środę o godz. 10.00, wejdź od zaplecza.

GŁUPI MAIL

"[...] Cześć!!! Wiem, że nie masz czasu na czytanie głupich maili, ale myślę, że znajdziesz chwilę, żeby przeczytać mój. Wydaje mi się, że developerzy nieźle w pręta lecą ze swoimi klientami, czyli z nami. Zapowiadają mega-defekin killery z dupną grafą, a potem okazuje się, że wypluli na rynek niezłą kaszanę. Przykład: zapowiedzi FIFA 2001 (to były czasy, gdy uznawałem się za "fifierze", ale później przerzuciłem się na ISS PE2). Jak zobaczyłem te screeny (zaje****e grafa!) to ze szczęścia się zlałem. Parę dni po premierze tej gry w Europie wybrałem się do sklepu (bo na dobrą grę warto wydać kasę, tak przynajmniej wtedy myślałem) i ją kupiłem. W domu napalony usiadłem przed telewizorem i... kurde, tylko czekam (loading...). Pierwszy mecz - ładuje się (ślina mi leci...) a tu c**!!! Se myślę: "Co to jest?!? Grafa nie dorównuje nawet ISS-owi (którego wtedy uważałem za kaszanę)! O cholera! I na to wydałem tyle kasy?!" Grałem jeden dzień, a potem gra wylądowała w kącie między grami-shitami na kompa.) (...) Dlaczego developerzy obiecują dobre szpile, a wydają taką kaszanę? Do czego zmierzają? Kogo chcą wy***ać - nas?! [...]" DaRealSnake, e-mail

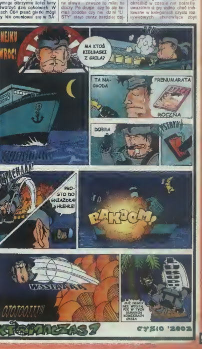
Obawiam się, że częstokroć developerom udaje się - jak to zgrabnie określiłeś - "wy***ać" Graczy, obedrzeć ich z funduszy. Bo o nie właśnie chodzi, o fundusze. Nie licząc odstępstw od reguły, firmy produkujące "tasiemce" przygrywają w pręta na całej linii (uwaga, uwaga!!! KNOCKOUT KINGS 2002 od EA SPORTS to ponoć kawał dobrej roboty!) Wyjaśnię Ci to w sposób najbardziej przystępny, jaki do łba mi przychodzi. Jeśli dystrybutorowi filmu X (nie, nie XXX) zależy na przyciągnięciu do kin pielgrzymek oraz w celu zarżnięcia z nich kasy, to w słownych trailerach, z reguły wspaniale zmontowanych, przedstawia wszystko co w filmie najlepsze (najbardziej rozbrajające teksty, zapierające efekty specjalne.) Podpalony Kinoman zapamiętuje tytuł, po czym odwiedza kino w stosownym czasie z nadzieją na nieprzeciętną zabawę. Niestety, po projekcji okazuje się, że trailer zdradził wszystko, a nawet więcej (?). Analogicznie zapowiedzi gier obfitują w zwroty "naj-", na które każdy stary wyga wypina się odruchowo. Przeczytaj dział "CO NOWEGO?" w PE - zrozumiesz, o czym piszę.

STAR WARS FAN

"[...] Bez wazeliny: Wasz ostatni numer był po prostu super! Tak wysokiego poziomu tekstów, a w szczególności "HARDkora", chyba jeszcze u Was nie było. Nawet dział "LISTY" stał się jakiś taki bardziej dojrzały... (...) W "Zapachu 8-miu Bitów" poruszyłeś temat rozpierdzielenia rzeczy ambitnych przez komercję. Taki stan rzeczy tyczy się nie tylko gier. Gdzie nie spojrzeć: filmy, książki (vide Harry P.), muzyka - tworzone są z myślą o masach bezmyślnych konsumentów "...których każda nowość kręci, dla nich wszystkie te starania, dla nich to się wszystko kręci..." (jak śpiewa Kazik). Mimo wszystko przy odrobinie wysiłku można znaleźć i przeczytać jakąś ambitną książkę czy obejrzeć nie komercyjny film. Inaczej jest z grami, no bo czy słyszał ktoś o niskobudżetowej, nie komercyjnej grze dla wąskiego kręgu odbiorców? W przeciwieństwie do wspomnianej wcześniej muzyki czy filmu (tam można tworzyć coś amatorsko) gry to taka gałąź popkultury, która wymaga olbrzymiej ilości kasy, by stworzyć dziś cokolwiek. W czasach C64 pisać gierki mógł każdy, kto orientował się w BASIC-u, mój kumpel stworzył np. gierkę "kółko i krzyżyk", pamiętam co to był wtedy za ubaw (program miał pewne błędy i czasami oszukiwał, stawiając swoje "kółka" na postawionych przez Gracza "krzyżykach", błędu nie udało się usunąć do dziś). Resumując (trudne słowo.) teraz w przemyśle growym rządzi olbrzymia kasa i chyba nie ma już innej alternatywy, nic już się w tej kwestii nie zmieni, masowy odbiorca rządzi. (Machina komercji złapie w swe szpony każdego, będziemy kłaść kasę na kolejne odgrzewane kotlety z przyzwyczajenia (np. ja uwielbiam film "Star Wars" i chcę grać w każdą gierkę spod tego znaku, mimo iż wiem, że lwia część tych tytułów jest tworzona dla kręcenia kasy z rzeszy naiwnych fanów, koło się zamyka.) [...]"

Korowiow, e-mail

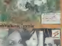
Po pierwsze, dzięki za pochlebne słowa - zawsze to miłe na duszy. Po drugie, czy to się komuś podoba czy nie, dział "LISTY" staje coraz bardziej dojrzały z tej prostej przyczyny, że i ja powoli dojrzewam (jeszcze rok, dwa i mutację zaliczę, a wtedy to się będzie działo! Hiehie!). Co się tyczy nie komercyjnych gier, to odpalając PS2 często odnoszę wrażenie, iż gry tworzone są przez programistów dla ich znajomych. Oi, podczas wieczornej imprezy chwalą się nowymi procedurkami, a że przy okazji można na tym coś zarobić... wydają je. Seria ARMY MEN stanowi wspaniały przykład takich za... wek. Kotlety zaś... Kotlety kojarzą mi się (nie wiedząc czemu...? Hm, ja tam doskonale wiem czemu!) z SONY i PS2. Bo o ile Czarnulę zalewa fala odgrzewanych, pozbawionych duszy sequeli, tak już Xbox, w którego obecnie wierzę, mocno oferuje, póki co, za... lem odpukać w niemalowane! kozackie tytuły. A to dopiero start tegoż systemu. Nic to, czekamy na rozwój sytuacji... (...) BTW. Do pewnego momentu, którego określić w czasie nie potrafię, uważałem, iż gry wideo, choć traktowane w kategoriach czysto rozrywkowych, stanowiące zbyt



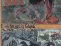
Nieustający konkurs na...

Najładniejszą kopertę

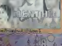
Przyszło stosunkowo mało pomalowanych kartek, co tłumaczę sobie malowaniem swoich jaj (swoich tzn. nie naszych... tzn. nie dla Redakcji, no...) zamiast jakiś głupich kartek dla jeszcze głupszego czasopisma. Co mnie jednak cieszy, poziom prac był wysoki i zdecydowałem się pokazać Wam mniej kartek, za to większych. Nagrody przydzieliłem losowo (sorka, ale nie mamy hurtowni pudeł, więc nie dźgajcie mojej kukły zanadto). [Mr S]



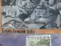
Karol Wiatkowski, Zgorzelec



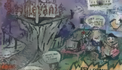
[illegible] Smigielski, Gdańsk



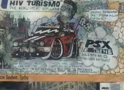
Iwona Przewodowska, Dąbrowa G.



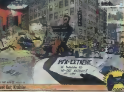
Justyna Domańska, Ustka



Andrzej Dolina, ????



Adam Bochen, Tychy



Paweł Kot; Kraków

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę Sega Saturn + zwykły pad SEGA + pad analogowy SEGA + pistolet SEGA + gry: [illegible], FIGHTING VIPERS, GALACTIC ATTACK, NASCAR '98, NBA LIVE '98, ROBOTICA, STAR FIGHTER, STRIKER '96, VIRTUA COP 2, VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA RACING. Zestaw USA + konwerter napięcia + okablowanie. Stan b. dobry. Cena do uzgodnienia. Tel. 0608 33 85 07, Tomasz

Sprzedam konsolę PlayStation 2 + Memory Card 8MB + Dual Shock 2 + oryg. gry: GTA3 i [illegible]. Cena: 1200 zł. Tel. 0505 094 502

Sprzedam konsolę PS2 (na gwarancji) + karta pamięci SONY + gra MAX PAYNE. Stan idealny, bardzo atrakcyjna cena. O kontakt proszę tylko osoby z Warszawy. Tel. 0500 456 294, pytać Adama

Kupię konsolę Nintendo64. Kupię gry i akcesoria do PlayStation. Sprzedam [illegible] – cena do uzgodnienia. Tel. 0607 386 024

Sprzedam konsolę Dreamcast + gry + 2 pady + karta pamięci 400 bl. Cena: 550 zł. Tel. 0609 577 [illegible], Karol

Sprzedam konsolę PSX (SCPH 7502) + gry + 2 pady (Dual Shock i zwykły, oba SONY) + Memory Card 1MB + 2 [illegible]. Cena do uzgodnienia! Tel. (0-prefiks-[illegible]) 448 98 07, pytać Konrada

Sprzedam konsolę Sega Mega Drive II + 3 gry + 2 pady. Cena: [illegible] zł (do negocjacji). Tel. 0608 [illegible], [illegible]

Sprzedam kierownicę PS DefaTurbo 2 Force Feedback. Cena: 252 zł. Sprzedam konsolę PSX (przerobioną) + gry. Cena: 400 zł. Tel. 0600 [illegible] 395

Sprzedam konsolę PSX (SCPH 9002 przerobioną) + Dual Shock SONY + pad Dual Force + gry + 2x Memory Card. Tel. 0? (prefiks-59) 184 96 10, pytać Artka

Sprzedam grę [illegible] (PS2). Stan idealny, [illegible]. Cena: 127 zł. Tel. (0 prefiks-48) 114 42 74 (dzwonić po 18:00) pytać Mateusza

skromnie zaawansowaną wiekowo "dziedziną", aby mieć szansę na uzyskanie powszechnej akceptacji i szacunku, pewnego pięknego dnia okrzyknięta zostanie sztuką (podobnie jak komiks). Pomijając fakt, że założenie to wydawało mi się samo w sobie co najmniej głupie, tak właśnie uważałem. Niestety, wraz z rozwojem rynku growego (tego krytycznego momentu również nie potrafię określić) pożegnałem się z owym założeniem, z żalem przypatrując się niezwyciężonej, kroczącej dumnie machinie wojennej o imieniu komercja. Wszystko można o kant **** rozwalić!

"PERFID"

"[...] Jak wiadomo, w tym kraju od dawna walczy się z piractwem, ale niezbyt skutecznie. Ja nie rozumiem, dlaczego idąc centrum w swoim mieście widzę na szybach sklepowych napisy typu "przerabiamy konsole, wstawiamy chipy", wchodząc do tego sklepu w oczy od razu rzuca się stos gier "kopie zapasowe", idąc dalej na rynku miejskim stoi pan dysponujący sporą ilością płyt - też "kopie zapasowe", nawet perfidniejsze, bo markerem opisane. Kupując lokalną gazetę rzuca się w oczy kilka ogłoszeń typu "PSX - gry - nr tel." A nieraz pokazują w telewizji, że złapali pirata, który miał 500 nielegalnych CD. Nie kumam tej kwestii (nie to żebym coś miał do piratów, bo sam ich używam). A mogło by się wydawać, że mowa jest o podziemnym sprzedawaniu płyt "z ręki do ręki", ale nie taka perfidia! Powiedzcie mi, jak wygląda prawdziwy pirat. A może ją zacznę sprzedawać "na perfa", jeżeli to legalne (jakieś kruczki prawne) - dorobię sobie w tych ciężkich czasach [...]"

Piotr, Świnoujście

Delikatny to temat, ale [illegible] to obchodzi. Sprawa ma się tak: piractwo konsolowe w Polsce jest mało ryzykowne, bowiem przedstawicielstw poszczególnych wydawnictw nie uświadczysz. Fakt, FOTA działa, wyspecjalizowane komórki policyjne też, jednak giną one w morzu potrzeb. Ze sprawą pewnego leszcza z Gliwic (i nie mam na myśli egzystującego w owych rejonach Ścierwa). Polska tonie w dziurze budżetowej. Pieniędzy brakuje dokładnie na wszystko. Skoro w szpitalu na głowę operowanego akurat pacjenta spada sufit, policjanci z "drogówki" nie ścigają kolesi przekraczających dozw. prędkość (gdyż po wdaniu się w pościg nie mieli by benzyny aby wrócić na posterunek), a bezrobocie sięga już 20%, zatem nie spodziewaj się zapobiegania wyskokom tego kalibru. Władze mają na głowie poważniejsze problemy, na przykład ściganie przestępców bez skrupułów otwierających ogień z broni maszynowej do funkcjonariuszy! Wiesz, nawet gdybyś poinformował policję o fakcie, iż w danym sklepie można nabyć bez większych problemów pirackie oprogramowanie (przypominam, gry to również oprogramowanie), któż by został wysłany na "miejsce przestępstwa"? Posterunkowy Józek, który na co dzień wypisuje mandaty? A może Zośka "z kadr", co to zdolność pisania na przedwojennej maszynie opanowała do perfekcji? Bieda - bo już o takim stanie należy mówić w skali kraju - jak najbardziej sprzyja rozwojowi piractwa i wszelkich innych, znacznie cięższych procederów. Oto fragment listu nadesłanego przez Piotra (innego, ofkoz): **"Mój stary jeździ Renault Magnum, co miesiąc przynosi wypłatę w wysokości 2000 zeta, a mimo to ja kupuję gry pirackie raz na 3 miechy. Niech wreszcie ktoś zrozumie, że niektórzy nie mają pieniędzy nawet na pirackie gry."** Piotrze ze Świnoujścia, że od święta ujrzysz w telewizji reportaż z obławy przeprowadzonej na stadion X-lecia. Buhaha!

COOL HISTORYJKA!

"[...] Dzień dobry panie HIV! Tak sobie czytałem "Zapach 8-miu Bitów" i tak się trochę o pana martwię, bo wszystko u pana w ciemnych kolorach, że kiedyś to było tak, a dzisiaj to..., a wszystko przez Graczy. Jasne, też miałem Commodore64 i wiem o co chodzi. Problem w tym, że nie można tego zatrzymać: natura - może to zabrzmi nielogicznie - dąży do ciągłego doskonalenia technologii, niestety (a może "stety") motorem tych dążeń jest WYGODNICTWO. Tak już to ustalił sam ON, podobnie jak wymyślił, że motorem życia będzie popęd seksualny (a propos - CHWAŁA mu za to!). Jakaś człekopodobna postać schrupała usmażonego pterodaktyla) i stwierdziła, że gryźć miękkie mięsko to nie to, co ciągnąć kłyki (pomijając że surowsze jest zdrowsze, analogicznie kopanie piłki na podwórku w promieniach słońca i w domu na konsolce w PES-a obok palących tejki starszych). I tak to już jest. Był gramofon na korbkę, toć rączka bolała, to jest na prąd, a nagrywać się nie da, to jest szpulowiec, a że zmiana strony nieprzyjemna, to jest kaseta, ale od 1 do 8 piosenki tak długo przewijać, toć mamy CD itd. A po co to wszystko, po co nam samochody, to nie lepiej na koniach, zdrowo "męsko" ekologicznie? Po co nam konsole? Wymyślono coś lepszego niż szachy? Ano niestety. ON kazał nam być wygodnym. Co, że niby STARY zwariował? Nie, STARY wie co robił. Problem w tym, że co jakieś 200 mln lat (statystycznie) w Ziemię uderza całkiem spory kamulec i OJCIEC się zdenerwował, bo popatrz, miał stadko fajnych milusińskich dinusiów, biegało to, gryzło, robiło jajeczka no... jednym słowem ucieszne, ale po ostatnim BUM! powiedział: BASTA! Me stworzonka muszą stąd spie...! No, ale takie skoczne to one nie są, toć tu trzeba jakiejś technologii chyba. A że są genialne, to wymyślą motory, jest wygoda, słowo ciałem się stało - i mamy technologię. Na Marsa droga niedaleka. No i znów jest ucieszenie: chodzi to, je, wymyśla różne cudeńka, fakt, agresywne to i co rusz by nożem dźgało, ale lepszy rydz niż nic. A i dinozaurów trochę zostało - taki HIV (co by tylko w PONGa grał) czy inny krokodyl. Naprawdę to jest potrzebne, grafa też, a konsole mają do wypełnienia ważniejsze zadanie niż nam się wydaje. Wszystko będzie OK. (...) PS Panie Ścierał! Niech pan nie namawia młodzieży do MOON PATROL, od razu przypomina mi się dziadek, który namawiał mnie

W PALE SIĘ NIE MIEŚCI CO TE CZTALE WYPRAWIAJĄ!

do swoich muzycznych hiciorów: Mieczysław Fogg, Tango Milonga etc. A fe! [...]"

Sebastian, ???

Obawiam się, iż pomimo Twojego entuzjazmu szlag w końcu trafi branżę. To znaczy nie tyle samą branżę, gdyż tej wróżę kwiecistą przyszłość i ogromne obroty, co raczej termin "gry wideo" przestanie się kojarzyć z "klimat". Jak tak dalej pójdzie, za 10 lat po porządnych grach zostaną jeno popłuczyny. W związku z powyższym komputery zyskają na popularności jak nigdy dotąd, oczywiście z tego powodu, iż "dinozaury" będą młócić w najlepsze na emulatorach. (...) Z grubsza rzecz biorąc, ciekawa teoria, zapamiętam. W związku z lękiem, że przedstawione przez Ciebie historie dała mi do myślenia) a i śpikiem zarzuciłem podczas wciągającej lektury, postanowiłem przyznać Ci nagrodę za kreatywność. Pad już do Ciebie jedzie (kontakt nawiązany).

ZALEŻNOŚCI

"[...] Tak zaobserwowałem, jeśli ktoś ma pecete (i żadnej konsoli) i na nim gra, to chce kupić Xboxa. Natomiast jeśli ktoś używa PC tylko do Netu, to skłania się do GC lub PS2. Dziwne, ale tak jest. [...]"

Andro, pirat gry konsole

Nie do końca tak jest. Wg mnie kto jest w pełni władz umysłowych, ten wybiera sprzęt, który najbardziej do niego przemawia, spełniając jego oczekiwania zarówno pod względem poziomu oraz "stylu" zapowiadanych produkcji, jak i dostępu do mediów wszelakich. I basta! Wybacz, ale w Polsce dostęp do Netu za pośrednictwem konsoli nie stanowi argumentu wystarczająco silnego.

HUH...

"[...] Cześć HIV. Mam prośbę, czy mógłbyś raz jeszcze na łamach pisma opowiedzieć wszystko o przeróbkach, chipach itd.? Nie za bardzo wiem, co się dzieje na rynku (giełdzie) konsolowym i podziemnym. Wielu Czytelników na pewno nie miałoby nic przeciwko temu, a Tobie ręka by nie odpadła. [...]"

Damian, Kutno

Może i by nie odpadła, ale z całą pewnością by uschła. Zresztą od drapania się po głowie i pukania po niej palec wskazujący u prawej dłoni już wyraźnie niedomaga.

HARD...

"[...] Bez zbędnej wazeliny od razu przejdę do tematu. Chodzi mi mianowicie o napis, który ostatnio pojawił się na okładce PE: "Magazyn dla graczy hardcore'owych". Ten napis jest bez sensu. Dlaczego? Bo poza działami dla prawdziwych hardcore'owców (m.in. "HARDkor", "Szara Strefa") mamy w tym hardcore'owym piśmie także opisy!!! Słyszałeś kiedykolwiek o prawdziwym Graczu hardcore'owym, który korzysta z opisów? Bo ja nie. Dlatego jestem za usunięciem tego napisu. [...]"

VerB/PSX EXTREME Chat Room

Dobrze mówi, polać mu wódki!!! Hiehie! Ja bym poszedł dalej za ciosem i wnoszę o usunięcie logo PSX EXTREME, wszak to miesięcznik traktujący o wszelkich Next-Genach! VerB, brawo! I zapamiętaj, że ów "napis" to slogan, po prostu.

NET

"[...] Pragnę poruszyć sprawę dotyczącą ocen internetowych. Jeśli chodzi o konsole NEXT-GEN, to serwisy internetowe wystawiają oceny mniej lub bardziej zbliżone do konkurencji, co jest wyrazem obiektywizmu, ale bardzo wnerwia mnie jedna rzecz: czemu jeden z serwisów wystawia wszystkim grom na Szaraka oceny między "2" a "4"? Rozumiem, że PSX obecnie "doluje", ale to nie powód, żeby go gnoić - zbyt wielu Graczy darzy "jedynkę" wielkim szacunkiem. Właśnie teraz, gdy gier na tę platformę jest jak na lekarstwo, recenzenci powinni minimalnie zawyżać noty (dotyczy tylko PSX-a), żeby zachęcić do grania wszystkich hardcore'owych Graczy, których nie stać na kupno PS2 lub X-a. [...]"

Rahu, Łódź

Sugerowane przez Ciebie rozwiązanie mija się z celem. Po co okłamywać użytkowników Soniaków? Skoro gry ukazujące się na tę platformę są kapami - należy to skrupulatnie przekazać Czytelnikowi. Wiem, prawda bywa bolesna, ale lepiej przyjąć ją taką, niźli zdeformowaną (rozczarowanie nie przechodzi wtedy w szok). Swoją drogą, nie wydaje Ci się, że wspomniane serwisy internetowe przyznają w ogóle zawyżone oceny? Ech, gdyby im ulać.

TV

"[...] Czołem pierdzący małpoludzie (to komplement)! Piszę do Ciebie, ponieważ nie mam co robić, a także chcę poruszyć kilka spraw i może wreszcie zaistnieć w PE. Wcześniej próbowałem to zrobić i wysłałem kilka zwykłych listów, więc prawdopodobnie spaliły się w Twoim piecyku. Na początek kilka słów odnośnie sprawy, którą poruszył Baca z Oświęcimia, a mianowicie złośliwości polskich "mediów" ("Media", poprzedni numer PE - przyp. HIV'a). Zgadzam się z nim całkowicie, ponieważ jestem "wychowankiem" gier wideo, a jak sugerowała ta wiadomość, to przez gry i ich szkodliwy wpływ na zdrowie psychiczne młodych ludzi zginął inny młody człowiek!!! Jak czytam Wasz miesięcznik w kibelku, myślę "kurde, oni są psychiczni", ale w pozytywnym znaczeniu. To niemożliwe, aby te śmierć była spowodowana przez gry, które moim zdaniem uczą. Czego??? Języków obcych (głównie angielskiego), orientacji w przestrzeni, szybkiego myślenia (ciągłe kombinowanie w grach pokroju RESIDENT E.), a także wyrabiają refleks (arcade). (...) Po prostu trochę się wkurzyłem po wysłuchaniu w TV wiadomości oczerniającej całą "społeczność growa"!!! Analogiczne jest głośne jak wiertarka sąsiada afera w łódzkim pogotowiu. Może to i prawda, że paru oszołomów handlowało zwłokami, ale najeżdżanie na wszystkich lekarzy mija się z celem. (...) PS. Chcę wystartować w konkursie na recenzję MGS2, ale nie wiem, od jakich słów zacząć... Np. "Chciałem napisać dla Was (czytelników) obiektywną recenzję tej gry, ale będzie mi bardzo trudno, ponieważ nigdy w nią nie grałem." He hie!!! [...]"

AIDS, Tychy

A i owszem. Jedna czarna owca w stadzie wiosny nie czyni (hm...). Albo tak: Nie wszyscy Cyganie to złodzieje. Kumasz? Media robią z igły widły, na tym właśnie się opierają, taka ich podstawa egzystencji. Nie dziwi mnie to jednak wcale a wcale! Bo cóż może wydumać dziennikarz, który - w tym konkretnym przypadku - zasięgnął rady przed programem drogą telefoniczną od znajomego psychologa (popierdujący staruszek tonący w stosach ksiąg, opracowań naukowych itp.)? Że założenie nic konkretnego. A gdyby w jakimś "mądrym" programie pojawił się jeden ze zg(Red.)ów, to co? Ano nic, po przeciętnym widzu wypowiedź takiego typka spłynęłaby bardzo szybko: młodzik się wypowiedział, przez życie nie doświadczony, broniący "swojego" (...) ad PS> Na dobrych chęciach poprzestaniesz? To zdecydowanie za mało. (...) I piszę, zmień ksywę.

MEMORY PROBLEM

"[...] Mam mały problem (i nadzieję, że pomożecie mi go rozwiązać). Otóż posiadam PS2 z grą DEVIL MAY CRY. (...) Niedawno potrzebowałem miejsca na Memorce, więc postanowiłem wymazać "sajwe" DMC. Wszedłem w opcje, aby wykasować "sajwe". Gdy zapodałem "Delete" - wszystko szło jak trzeba. Nagle... ZABRAKŁO PRĄDU!!! (...) Po kilku minutach, gdy już był prąd, wszedłem w "menedżer" karty, aby sprawdzić, czy "sajw" został usunięty. Niestety, w miejscu, gdzie wcześniej znajdował się "sajw" DMC, widniał niebieski kwadrat z mrożącym krew w żyłach komentarzem "CORRUPTED DATA". Pomyślałem, że należy usunąć ten uszkodzony orpen, zapodałem "Delete" - i w tym momencie serce podskoczyło mi do gardła, gdyż ukazał się napis "DELETE FAILED". Przerażony uruchomiłem DMC, po przejściu pierwszej misji dałem na SAVE, a tu... "SAVE FAILED". (...) Jeśli podobne historie przydarzyła się również komuś innemu - to poważna sprawa i nie można jej lekceważyć, więc poradźcie coś, chłopaki! [...]"

Zbigniew, e-mail

Odpowiada KiLu: Karta pamięci do PS2 jest bardzo delikatnym urządzeniem i lubi się psuć. Co ważne, jest to uszkodzenie nie tyle samej elektroniki karty, co jej firmware, czyli błąd w jej wewnętrznym oprogramowaniu. Jeśli posiadasz Action Replay 2, to spróbuj wybrać w jego menu opcję Erase, które wymaże zawartość karty. Niestety, bardzo prawdopodobne jest, że operacja ta nie przyniesie oczekiwanego rezultatu. W tej sytuacji masz dwa wyjście: oddać kartę do naprawy gwarancyjnej (w Twoim przypadku odpada) lub znaleźć serwis dysponujący urządzeniem o nazwie "PS2 MEMORY EXPANSION CARD" aw "PS2 MEMORY ADAPTOR" (to pierwsze można kupić w Internecie w cenie ok. 100 zł). Przystawki te umożliwiają sformatowanie zawartości karty pamięci, które to operacja w 99% przypadków przywraca Memorkę "do życia".

Odpowiada Loki: Jestem posiadaczem PS2 z dnia japońskiej premiery systemu i Memorka pada mi dosyć często (felerne partie Memorek, które na miejscu wymieniano za friko, niestety tuż po moim wyjeździe z Japonii), więc napis BROKEN DATA (w wersji JAP) nie jest mi obcy. Mój sposób reanimacji karty jest dosyć dziwny: Memorkę wkładam do woreczka, szczelnie zamykam i wkładam na noc do zamrażarki. W moim przypadku pomaga w 100%. A gdyby to nie pomogło, zdaje mi się, że gra NHL 2002 formatuje na "dzień dobry" Memorkę w momencie, gdy namierzy znajdujące się na niej uszkodzone bloki.

Zbigniew: "[...] I jeszcze jedna sprawa - w głównym menu PS2, tam gdzie występują opcje "Browse" oraz "System Configuration", jest opcja "Version" - po wciśnięciu "trójkąta" ukazują się ustawienia. Czym się różnią "TeXture Mapping Standard - Smooth" i "Disc Speed Standard - Fast", bo ja nie widzę żadnej różnicy. [...]"

Odp. KiLu: Po włączeniu T. Mapping tekstury w grach ulegają rozmyciu, z kolei Disc Speed przyspiesza wczytywanie danych. Obie opcje działają wyłącznie w (wybranych) grach z Szaraka.

STARZEJEMY SIĘ...

"[...] (...) Teraz coś, co mi przyszło do głowy po przeczytaniu wstępniaka w poprzednim miesiącu w dziale "Listy". Postanowienie o byciu "friendly" dla otoczenia to moim zdaniem naturalny krok osoby w Twoim/naszym wieku. Nie piszę, że jesteśmy już starzy, ale powoli zaczynamy myśleć o rzeczach, które kiedyś olewaliśmy. Zauważyłem też ostatnio, że wraz z postępem mojego wieku zmieniła się moja postawa wobec gier. Teraz gra musi być rozbudowana, dopracowana i ciekawa. Nie wystarczy, że jest ładna, jak np. PROJECT GOTHAM, jeśli nie przyciąga mnie choćby delikatną nutą realności symulacji (vide GT3). Więc tak jak ja wymagam więcej od gierek, tak Ty zacząłeś nudzić się listami, które nic sobą nie wnoszą do działu "LISTY" i czekasz na ciekawe pozycje, które zainteresują Ciebie i Czytelników. Tak jak pisałeś - same biografie (a propos, też zaczynałem w czasach Commodore 64, he he, ale tylko nadmieniam). [...]"

Grzegorz, e-mail

Dobrze kombinujesz. Ale nie ma w tym nic odkrywczego. Nie wiem jak Ty, ale ja swego czasu uwielbiałem filmy z Jean Claude'em oraz J. Chanem, które obecnie

200 /07/ $
Baza <Nesklep / Polska>...
NA CO CZEKASZ? WIECZNY... TO ŻE NIE MAM NOGI, NIE ZNACZY, ŻE WYGRASZ!
CHLAST!
TCHÓRZYSZ, TY DZIWKO...
GDZIE LEZIESZ UFOLUDZIE JEDNY?
HEHEHE!! STCHÓRZYŁ!!
ALE DZIWNI CI ZIEMIANIE... KURDE BELE...
tomaczas? 2002
Grafika i scen...
Klo...

do mnie nie trafiają i na ich widok dostaję torsji. Mało tego, we wczesnym dzieciństwie otaczałem kultem swój nocnik (niestety nie grający), na który nie pozwalałem nikomu usiąść (w związku z czym odwiedzające mnie siostrzenice musiały cierpieć - tak przynajmniej donosi moje mame, siostrzenice wymownie milczy). Dzisiaj nocniki nie wzbudzają u mnie zaufania. To samo tyczy się gier, aczkolwiek w przeciwnym "kierunku".

PRYWATA:

Gabrysia, Skierniewice - sam nie wiem, czego się [illegible] nie czerwony TO

Rysiu, Poznań - tak, dokładnie wiem, że pochodzi z miasta zamieszkiwanego przez Ciebie. Możesz go spotkać każdego wieczoru, zaczajonego się pod jednym z barów w okolicach "centrum":)

Uchatek, Wrocław - [illegible] na Konę i będzie się działo. [illegible]

Garbus, Sopot - [illegible]

Findo, Warszawa - gratuluję kopyty. Jest jak najbardziej [illegible] "to rewelka - blablabla!"

Roland, Sosnowiec - [illegible]

Papuga, Racibórz - tak, przekazałem dalej Twą zwariowaną paczkę.

Czesiek, Warszawa - [illegible]

Kuba, Katowice - w porządku, możesz się dołączyć.

Army, Białystok - raz, nie, [illegible] NIE!

Rybio, Częstochowa - napisz do mnie raz jeszcze, gdyż wątpię w Twój adres!

Radek, Bytom - dlaczego zamiast 1000 kotletów [illegible]

AMBITNI!!!

Taaa... hehehe. Info dla co mniej kumatych: kiedy w zeszłym miesiącu pisałem, że teksty nie powinny przekraczać 3 - 4 tys. znaków, uznałem, że nie muszę dodawać pewnego szczegółu - a jednak. Ludzie! Skoro teksty nie mogą być za długie, to oczywiste jest chyba, że NIE MOGĄ BYĆ TEŻ ZA KRÓTKIE, no nie? Co ja mam z takim tekstem zrobić? Przecież nie złapię za mazak i nie dopiszę do niego własnych przemyśleń, nie? Możecie oczywiście pisać krótkie teksty, ale wtedy tracicie szanse na wydrukowanie ich w całości (??? - kot.) Zanim kopsniecie swe zblazowane gałki oczne w stronę polemiki, czytnijcie poniższą pracę od wafla o ksywie "Mały". Buhehahaha, ale ty nie masz co, rzeczywiście jesteś "po maksie" mały. Nie wiem, ile masz lat, ale jeśli więcej niż 15, słyszałeś, że niektórzy po prostu zatrzymują się na pewnym poziomie i nie mogą pójść dalej? To tak przy okazji tego, co pisałem miesiąc temu - trza było wziąć udział w konkursie "wykrzyw ryj". (zachowano oryg. pisownię) "Pamiętam pierwszom konsole od ojca. Było to dziecko firmy Nintendo, a nazywało się Pegazus. Otrzymałem ją jakieś dziesięć lat wstecz. Pierwszom grom, w jakom pykałem, to Contra. Następne Mario, Pac-man i inne, w sumie 168 gier. Co prawda tylko 30 było fajne, reszta powtarzała się. Ale i tak było super. Następne gry zdobywało się tak: Chodziłem do Rusków na giełdę, kupowałem grę, następnie sprawdzałem, czy działa. Jeśli działała, wyjmowałem jom z pudełka, przekładałem do innego, a tam wsadzałem starom zepsutom gierke (Mały cwaniaku, ty to masz łeb, hahaha - DZ.) Wracałem na giełdę, babie mówiłem, że nie działa i wymieniałem na inną. Raz powtórzyłem to ok. 20 razy i nikt się nie kapnął. Teraz posiadam PSX-a i tamte czasy nie wrócom. No ale będzie co wspominać dzieciom. PS. W poprzednim liście popełniłem dużo błędów, ale to przez pośpiech." No tak... za to teraz napisałeś pracę na poziomie uniwersyteckim, hehe, i jedna rada, Mały: na pewno chcesz wyrządzić krzywdę swoim przyszłym dzieciom i je robić? Zastanów się.

Polemika
ZAFAJDANE KOŁTUNY

Kiedy miesiąc temu zapowiadziałem temat "stary jak moje trepy", zastanawiałem się, czy to ma sens? Jednak prac dotyczących przemocy w grach dostałem naprawdę sporo. To Wy rządzicie tą rubryką i jeśli chce Wam się o tym pisać, to ja tu nie mam za dużo do gadania... ale niniejszym ogłaszam, że kolejne prace na ten temat będę zżerał i pozbywał się ich na porannej sesyjce w kibelku. Jasne?

Zaczniemy od mocnego uderzenia. Goliath napisał oryginalną pracę, w której mimo iż jest Graczem, staje w obronie przeciwników gier.

"(...) Parę dni temu kupiłem pirata STATE OF EMERGENCY. Czekałem na tę grę od bardzo dawna, a znając podejście ROCKSTAR liczyłem na porządną wyrzynkę, ale popartą jakąś sensowną i logiczną fabułą (jak w przypadku GTA3). Jakie było moje rozczarowanie po odpaleniu płytki. Bezmyślna, tępa młócka, będąca tylko i wyłącznie wyciskaczem kasy, żerującym na najniższych instynktach Graczy. Zacząłem się zastanawiać, czy tzw. "obrońcy moralności" nie mają przypadkiem trochę racji. Nawet moja starsza - która bardzo pozytywnie podchodzi do mojej ździby na punkcie gier - stwierdziła, że takie gry to już chyba przegięcie. Może się zaczynam starzeć, ale zgadzam się z nią, ta gra nie ma w sobie nic pozytywnego. Nawet gdybym chciał, to nie umiałbym jej bronić. No bo jakie argumenty mogą jej bronić? Chyba tylko to, że można przy niej się wyżyć, ale to jest dla mnie trochę chory argument, bo w jaki sposób to można wszystko tłumaczyć. Zastanawiam się, czy to wszystko idzie w dobrym kierunku, skoro takie gry są najpopularniejsze. (...)"

Powiem Ci, Goliath, że Twój list mnie zadziwił. Nikt inny nie wpadł na to, że może warto rozważyć argumenty "drugiej strony". Powiem Ci więcej: zgadzam się z Tobą. Mnie również SOE także rozczarował - i choć wciągnął mnie mocno, nie powiem, że to jest gra warta większej uwagi. Ponadto zgadzam się, że takiego tytułu nie da się bronić w dyskusji z przeciwnikami gier. To po prostu jazda na sukcesie GTA3, tyle że nastawiona na najbardziej prymitywne elementy tejże (mordowanie niewinnych ludzi).

Ale trochę racji ma też Bartosz Wiśniewski, który napisał: "Młodzi Polacy na pewno byli by zszokowani masakrami, jakich dokonują ich rówieśnicy z trzeciego świata uzbrojeni w karabiny. A przecież oni nie mają dostępu do brutalnych gier czy filmów."

I rzeczywiście - trudno się z tym nie zgodzić. Nawet jeśli gry mają jakiś wpływ na psychikę Graczy, to nie jest to na pewno decydujący czynnik. Gry mogą być co najwyżej wierzchołkiem góry lodowej, która popycha młodego gościa do jakiejś zbrodni. Może jestem prosty jak drut, ale uważam, że jak człowiek ma poukładane we łbie i ma silną wolę, to żadne pierdoły nie namieszają mu w głowie. A jak nie ma, to wszystko może mu zaszkodzić i nie muszą to być gry. Sznurówką też można się zabić. Tu mądrze pisze Michał Węgrzyn: "(...) Prawda - przemoc jest czynnikiem wpływającym na psychikę, ale jeśli ktoś wie, że to tylko rozrywka, to choćby czytał codziennie gazetę <Zły>, grał w CARMAGEDDON, GTA3 itp. - nic z tego nie będzie. Natomiast jak ktoś ma zszarpaną psychikę, nie może już wyrobić nerwowo, a PRZY OKAZJI gra, to nie ma się czemu dziwić. Pomyślcie i odpowiedzcie na pytanie: Czy do różnych tragedii przyczyniły się gry, czy to może właśnie człowiek zawinił (różnie - przez obojętność, strach czy znęcanie się nad tym chłopakiem) i nie chce się do tego przyznać?"

Coś w tym jest, ale nie zapominaj, Michał, że gry to też wytwór człowieka - do tego też warto się przyznać.

Na koniec trudno nie zgodzić się z Lipą, który ma ogólnie prosty przekaz do wszelkich grzecznych i uczesanych lajz chcących nawracać "niewiernych" Graczy na dobrą drogę życia: "(...) Odwalcie się ode mnie! Nie patrzcie na mnie i nie oceniajcie moich kroków, zawszone ksenofoby. Spójrzcie na siebie, zafajdane kołtuny o arogancji o wiele wyższej od przeciętnej! Wstawanie, praca, kolacja, telewizor i do wyra. Oto Wasz schemat dnia. A ja chcę być nieco inny, nie egzystować według szablonu. (...) Nie chcę być postrzegany jako element zagrożenia, czy też jednostka nie rokująca żadnych nadziei na przyszłość tylko dlatego, że lubię poszpilać w gry wideo. Jestem jaki jestem i nie zamierzam tego zmieniać tylko dlatego, że ktoś uważa, iż powinienem być inny. (...)"

I o to chodzi. Jeśli przynajmniej część Czytelników myśli podobnie jak Lipa, to cholera, tak łatwo nas nie złamią! W ogóle z Waszych prac wynika wyraźnie, że mamy pod skrzydłami PE całkiem niezłą grupkę buntowników gotowych bronić swych racji do ostatniej krwi. I to mnie cieszy na maksa i kurde, w ogóle jestem z Wami i jak by się coś działo nie tak, to piszcie, a już Dziadu załatwi sprawę, hehe. Sley alive! A za miesiąc... eee, jeszcze nie wiem, co będzie za miesiąc. ☐

Sebastianie, masz piękną córę, dlatego nie pokazuj jej na razie tej czarnej, szatańskiej maszynki do zjadania czasu.

Konkurs dla ambitnych /publicystyka Czytelnika/
W życiu piękne są tylko chwile...

Mam 26 wiosen na swoim koncie, więcej czasu spędzam przy piecu niż konsoli, bo z platform do gier posiadam tylko piece, a na konsolach zawsze ciorałem u młodszego brata, od niego też pożyczam EXTREME'y. Kiedy lat miałem kilka, chodziłem i przestawałem się w salonach przy automatach, bo z braku środków przecież nie grało, no, czasem za sprzedane butelki lub "na sępa". Otoczenie nie miało nic przeciwko, wiadomo: dzieciak, gry, bajki, gołe baby na plakatach - norma. Potem "zawodówka", czyt. własna kasa, Amiga 500. Otoczenie: cóż, nastolatek, jeszcze głupi, większość gra w gry wideo - norma. Po zawodówce... technikum, pełnoletność, no i Amiga, dziewczynom lepiej było nie wspominać, że jest się zwolennikiem czy też pasjonatem gier, gdyż było to przez ogromną większość odbierane za dowód wyjątkowego gówniarstwa, emocjonalnej i psychicznej niedojrzałości. Nie mówiło się, ale grało na full. Koniec technikum, wielka miłość, wpadka, ślub i jak myślicie, kochani, co z grami? Tak, siły natury i zwierzęcy instynkt wzięły górę nad tak zwanym "rozsądkiem". Pod pretekstem słuchania muzyki kupiłem Amigę CD32, potem PC pod pretekstem nauki. Nie spotkało się to z akceptacją teściów i żony. Stwierdzili krótko, widząc że najczęściej gram: dziecinada. Zacząłem mieć wyrzuty sumienia i zastanawiać się, co ja właściwie robię, czy to ma w ogóle jakiś sens i jaki z tego pożytek. Wymyśliłem, że komputer jest pożyteczny: można się wiele nauczyć, oglądać film, posłuchać muzyki, celowo za wszystko na ostatku plasując granie. Wmawiałem sobie "chłopie, masz żonę, dziecko, ponieś za to odpowiedzialność zamiast jak dzieciak grać". Popadłem w kompleksy, przestałem grać, jednak nie na długo. Przedstawiłem Wam autobiografię, historię która pozwoliła mi dojść do konkretnych wniosków. Według mnie - i Was chyba też - gry wideo to coś, co pozwala na przeniesienie się chociaż w wyobraźni w świat jaki nam się marzy, bądź nas intryguje, świat niedostępny lub nierealny. Czy o coś innego chodzi w filmach/przedstawieniach teatralnych? Zainteresowania oscylujące wokół tychże uchodzą za jak najbardziej poważne. Czy choćby książki i piosenki - każda traktuje o jakiejś historii. Jeśli historia dobrze opowiedziana, to działa na wyobraźnię, która kreuje dane światy/obrazy będące fikcjami zalegającymi w czeluściach naszych umysłów. Przecież dokładnie to samo ma miejsce w przypadku gier. Dlaczego nikt nie zarzuca wszystkim siedzącym przed telewizorami lub na widowniach, że cofają się w rozwoju lub w najlepszym przypadku stoją w miejscu, że trzeba ogolić im jajka i wysłać do przedszkola, tak jak ma to miejsce z zapalonymi Graczami? Prawda jest taka, iż wszyscy - a zwłaszcza współcześni Polacy - mamy potrzebę oderwania się od szarej, mało optymistycznej, a wg ostatnich raportów ośrodków badających opinię publiczną, wręcz przygnębiającej ludzi rzeczywistości. Dawno temu służył temu człowiek zwany bajarzem, następnie wprowadzono książki, radio, telewizję, gry wideo. Książki zmuszały do wytworzenia w wyobraźni odbiorcy wizji i fonii, radio - tylko wizji, telewizja zwolniło nas z konieczności wykonywania obu tych czynności, a gry wideo pozwoliły nam dodatkowo ingerować w stworzonym przez autora świecie. Są więc niejako kolejnym ogniwem w rozwoju rozrywki masowej, tyle że jest to mimo wszystko ich początek, ale przyszłość będzie należeć właśnie do nich. Chyba nikomu, kto ma trochę oleju w głowie, nie trzeba tłumaczyć, że ewentualnej przemocy więcej jest w bajkach dla dzieci (np. Tom i Jerry, Dexter, Królik Bugs). Zakryty, falujący biust Lary Croft to pryszcz w porównaniu do teledysków większości zespołów muzycznych emitowanych w biały dzień. To, że gry podobnie jak każda inna dziedzina rozrywki bywają gorsze i lepsze, mniej czy bardziej skandaliczne, jest odrębną sprawą. To samo tyczy się książek, filmów, piosenek etc. Jak mądrze mówią słowa piosenki "Dżemu" "... w życiu piękne są tylko chwile..." mnie gry w sposób przyjemny, często edukacyjny pomagają zapełnić smutne i szare chwile w oczekiwaniu na te piękne. Zapewne dla wielu z Was samo granie było już tymi pięknymi chwilami. Gram od kiedy wzrost pozwolił mi w miarę komfortowo posługiwać się gałką i przyciskami w automatach. Dojrzewałem ja, dojrzewały gry. Cały czas zaskakują mnie czymś nowym. Dlatego gram teraz, będę grał także na emeryturze... lubię to. Nie szykanuję tych osób, które czytają książki (jeśli jeszcze istnieją takie), oglądają namiętnie filmy, chodzą regularnie do teatru. To jest sprawa tolerancji, dojrzałości i światopoglądu, których najczęściej brakuje wyżej wymienionym.

Podsumowując, gry wideo to rozrywka godna XXI wieku. Pozwalają one przyjemnie spędzić wolny czas i niejako na przekór oponentom stwierdzam, że umożliwiając bezkrwawe odreagowanie, mają bardzo pozytywny, jeśli nie leczniczy wpływ na naszą zszarganą codziennością psychikę. ☐ [Are tour]

Póki co wciąż narzekamy na brak prac o konkretnej problematyce (wiedza o konsolach), ale nie zmienia to faktu, że część z Was potrafi napisać coś co się dobrze czyta. Tak jest w przypadku Aretoura i Lipy pracy. Cóż, ocenę ogólnej sytuacji dotyczącej postrzegania gier w społeczeństwie - proponujemy czytnąć po lekturze polemiki. Mowa jest mniej więcej o tym samym. [Dziadu i Sciana]

TIPSY

by pLaYmAn

Kody na GameSharka
Najpierw wklep kod:
0E3C7DF21853E59E
EE888832BCB85112

A teraz:
Wszystkie kolory:
CEA842D68CA99A82

Wszystkie dodatkowe ziomiki:
CEA8408E8CA89893

Wszystkie serduszka:
CEA863FE8CA98897

Maksimum zdrowia:
CEA56CF28CA888AB

Szybsze ssanie:
CEA5839C8CA8DD83

Kody na GameSharka
Najpierw wklep kod
0E3C7DF21853E59E
EE6D881E8C8A0D82

A teraz
Maksimum punktów (P1)
DE4B8F028C88DDC2

Wszystkie przedmioty
DE47FA3E8FAC6E86
DE47FA3A8FAC9E86
DE47FAC68FAC9E86
DE47FAC28FAC6E56
DE47FACE8FAC6E86
DE47FACABFAC6E86
DE47FAD68FAC6E86
DE47FAD28FAC6E86
DE47FADE8FAC6E86
DE47FADABFAC6E86
DE47FAE68FAC6E86
DE47FAE28FAC6E86
DE47FAEE8FAC9E86
DE47FAEABFAC9E86
DE47FAF68FAC6E86
FE47FA3D8CA99E86
CE47FACCBCA88E80

Wszystkie kluby
DE47F6FE8FAC9E86

Wszystkie piłki
DE47F9FABFAC9E89
DE47F9868FAC9E86

Wszystkie postacie
DE47FA1E8FAC9E86
DE47FA1A8FAC9E86
DE47FA268FAC9E66
CE47FA228CA89E86
FE47FA2CBCA99E86

HOT SHOTS GOLF

Kody na GameSharka
Najpierw wklep kod
0E3C7DF21853E59E
EE91C3CE8CD6186A

A teraz
Wszyscy zawodnicy
DE2E28BA8DAA9C84
FE2E29468CA99B64

Wszyscy przeciwnicy
DE2E287AB DAA9C84
DE2E282ABDAA9C84
DE2E28E6BDAA9C84
DE2E2896BDAA9C84
DE2E2842BDAA9C84
DE2E2872BDAA9C84
DE2E282EBDAA9C84
DE2E28DEBDAA9C84

Kody na GameSharka
Najpierw wklep kod
0E3C7DF21853E59E
EE6E4BFE8CC85F92

A teraz
Maksimum HP
CEBD8F1E8CA89E6A
CE8D8FD68CA99E6A

Maksimum MP
CEBD8FD28CA89E6A
CEBD8F1ABCA99E6A

Szybkie podbijanie levelu
DE8D8FCEC18E7B82

Nieskończone złoto
DE8D8FC2C18E7B82

Level 99
CEBD8FCA8CA99BE6

Nieskończoność HP
CE8D8EAA8CA89E6A

Nieskończoność MP
CE8D8E868CA99E6A

Reset podczas gry:
Podczas gry przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wciśnij START + SELECT.

Kody na GameSharka
Najpierw wklep kod:
0E3C7DF21853E59E
EE81C2568CC80802

A teraz:
Superskok (przytrzymaj X)
DEAF7EF88CA85A82
DE8EAC3E02ADA8C3
DEAF7EF88C885A82
DE8EAC3E02ADA803

Nieśmiertelność:
DE8E3EEE8F859888
DE8E3EEA8CA89883

Blurry Mode (nie używaj z "Black Sabbath Mode")
FE83385D8CA98B93
FE83385F8CA98893

Black Sabbath Mode (nie używaj z "Blurry Mode")
FE83385D8CA89B82
FE83385F8CA89B82

Kody na GameSharka
Najpierw wklep kod
0E3C7DF21853E59E
EE6EE382 8CD52FD2

A teraz
Nieśmiertelność Kat
CE8DDADA 8CA99B64
CE8DDAE6 8CA99B64

Max kasy
DE8DD986 C18E7B62

Max pocisków
CE8DD6FA 8CA99B88

Max pocisków na statku
CE8DD86E 8CA99B8C

GAME BOY ADVANCE

TIPSy [pLaYmAn]

Star Wars Jedi Power Battles

Wszystkie postacie na wszystkich poziomach
Wpisz jako kod NMHOYQR

Wszystkie postacie na wszystkich poziomach z 7-ma życiami
Wpisz jako kod SPT8OKW

Dark arena

Kody do levelI (Medium)

Level 02	VWHTSRGH
Level 03	TCRSDRLR
Level 04	DFRLMWTH
Level 05	LLYRMGHT
Level 06	WRMRCHNG
Level 07	TLNDFRFR
Level 08	MHMNNCNS
Level 09	YWHLLRTR
Level 10	NFRCHRSN
Level 11	DMSSKWLL
Level 12	TKRRVNGN
Level 13	PGNFRMTF
Level 14	STWCHRST
Level 15	NSRCMNGW

Nieśmiertelność
Jako kod wpisz: QUENTIN

Operowanie kamerą.
Jako kod wpisz: DIRECTOR

"Odwrócone" sterowanie:
Jako kod wpisz: JARJAR - powinna pojawić się wiadomość "Jar Jar Mode"

Wiadomość od programistów:
Jako kod wpisz: MAGGIE

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *

☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 - 11/12 - 4,5 zł, Nr 13 - 29 - 5,5 zł, od Nr 30 - 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*

Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Grupa 33 do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Zamawiam prenumeratę *

☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 - 11/12 - 4,5 zł, Nr 13 - 29 - 5,5 zł, od Nr 30 - 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*

Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *

☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 - 11/12 - 4,5 zł, Nr 13 - 29 - 5,5 zł, od Nr 30 - 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*

Nr. 1/98 10 zł ☐

PORADNIK PSX EXTREME
SUPER NAKLEJKA
44 STRONY TIPSÓW

PORADNIK

Kazdy egzemplarz PORADNIKA PSX EXTREME zawiera super naklejkę, którą możesz zmienić oblicze swojej konsoli. Mozesz nakleić na swoją konsolę grafikę Resident Evil 2, Tekken 3 (w dwoch wersjach), bądz Tombi! Tego nie dostaniesz nigdzie indziej. W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), wyczerpujący artykuł o prawdziwej historii tej konsoli i przegląd podstawowych akcesoriów na PSX.

W kazdym PORADNIKU znajdziesz jedną z ekstra naklejek na Twoją konsolę.